ISSN 0247-1132
18 F
n° 35

JEUX & STRATEGIE

TOUS LES DEUX MOIS

GUIDE

LES JEUX SUR MINITEL

L'ORDINATEUR EST-IL IMBATTABLE ?

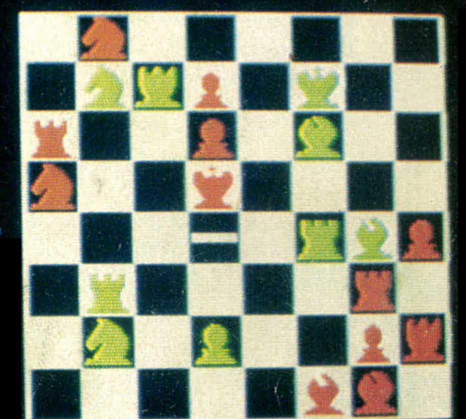
LES MEILLEURS LOGICIELS D'ÉCHECS AU BANC D'ESSAI

PROGRAMMES

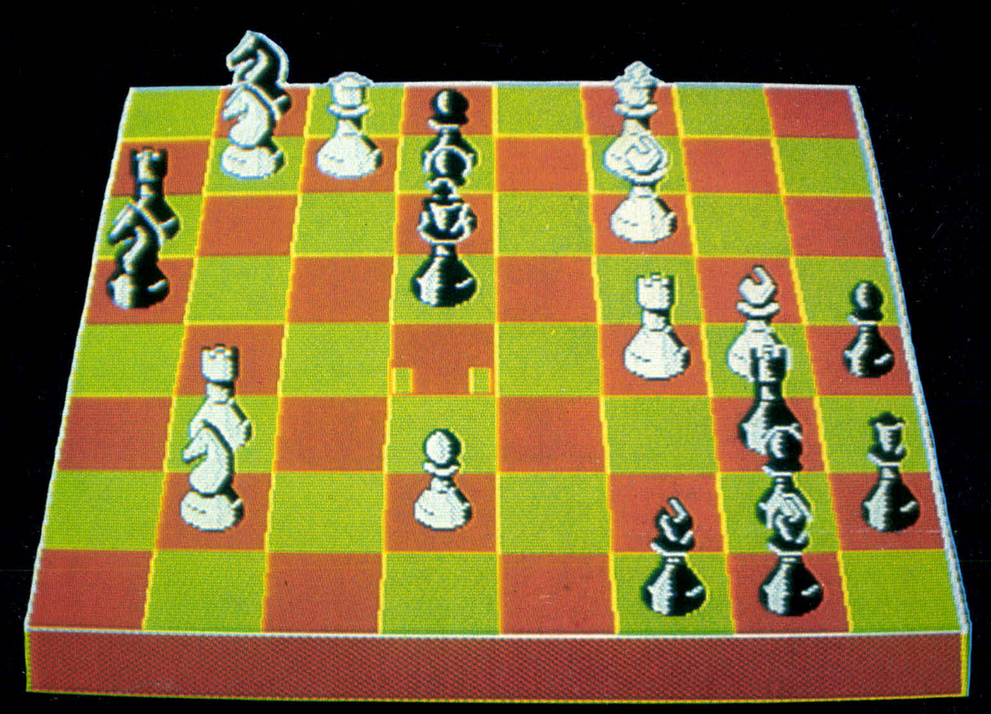
OTHELLO ET PENTE EN BASIC



PROGRAM 00:01:45 PLAYER 00:00:00



SET-UP POSITION BLACK
LEVEL 3 6 Sec CHAMPIONSHIP PRINTER OFF





LES NOUVEAUTÉS....







.... Les Relais-Boutiques JEUX DESCARTES sont les premiers à vous les proposer

---

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : (93) 87.19.70 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : (91) 54.02.14 - 17000 LA ROCHELLE : LA MARELLE 42, rue Saint-Yvon Tél. : (46) 41.40.20 - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE, Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle, Tél. : (61) 23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : (56) 52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : LE CERF BLANC 2, rue Chrestien Tél. : (67) 66.28.95 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : (47) 66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25bis, cours Berriat Tél. : (76) 87.93.81 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques-Rousseau Tél. : (40) 73.00.25 - 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : (40) 22.58.64 - 45000 ORLÉANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : (38) 53.23.62 - 49000 ANGERS : LA BOUTIQUE LUDIQUE 12, rue Bressigny Tél. : (41) 87.41.85 - 54000 NANCY : JEUX JOHN 7, rue Stanislas Tél. : (8) 332.17.50 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. : (8) 340.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : (97) 64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : (8) 733.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : (20) 54.01.80 - 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER LATIN 3, rue Blatin Tél. : (73) 93.44.55 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : (7) 837.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. : (85) 38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. (50) 51.58.70 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche, 40, rue des Écoles Tél. : (1) 326.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite, 15, rue Montalivet Tél. : (1) 265.28.53 - 76000 ROUEN : ÉCHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : (35) 71.04.72 -80000 AMIENS : MIMICRY 12, rue Flatters Tél. : (22) 92.38.79 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. : (94) 62.14.45 - 85000 LA ROCHE-SUR-YON : AMBIANCE Place du Marché Tél. : (51) 37.08.02 - 94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. : 283.52.23 - 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : (41) 22 562 35 27.

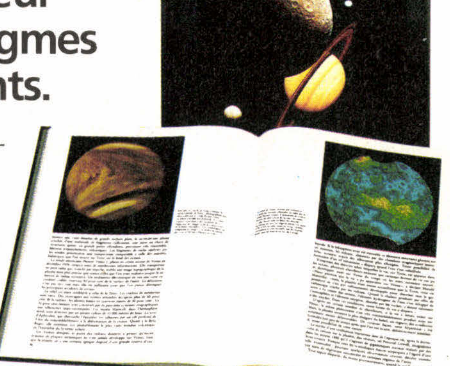
Voyage aux frontières de l'inconnu





GRATUIT

10 jours au cœur des grandes énigmes avec les savants.



Explosion solaire ? Bombardement cosmique ? Penchez-vous avec les plus grands savants sur les systèmes de la formation de la Terre, il y a 4 millions d'années, et découvrez les secrets de la prodigieuse aventure du Système Solaire.

Vous serez fasciné par les révélations de la science et le spectacle grandiose des planètes.

Comment s'expliquer la présence autour de Saturne de plus de 1000 magnifiques anneaux de glace et de roche ? Et sur Mars d'un énorme volcan de 24 km de haut ? Dans **Le Système Solaire,** 1er volume de l'extraordinaire collection Time-Life LA PLANÈTE TERRE, les explications lumineuses des savants accompagnées de photos d'une beauté stupéfiante, vous ouvriront des horizons insoupçonnés.

Et il en va de même dans chacun des volumes suivants de LA PLANÈTE TERRE. La Dérive des continents, les Volcans, les Glaciers, les Tremblements de terre. Volume après volume, vous percerez toutes les énigmes de notre planète indomptée...

Demandez vite notre 1er volume **Le Système Solaire** pour un libre essai de 10 jours sans engagement.

VOS 2 CADEAUX

LA PLANÈTE TERRE CENT PHÉNOMÈNES NATURELS

Avec votre premier volume à l'essai, vous recevrez gratuitement un passionnant livret, illustré de très belles photos en couleurs et intitulé « LA PLANÈTE TERRE, cent phénomènes naturels ».

Et si vous répondez dans les 8 jours.

Time-Life vous offrira en plus un deuxième cadeau élégant et utile, si vous prenez soin de renvoyer très rapidement votre Bon d'examen gratuit : une boussole directionnelle munie d'un socle adhésif.

EDITIONS TIME LIFE

Bon d'examen gratuit

à retourner sous enveloppe affranchie à Time-Life International B.P. 83-08 75362 Paris cedex 08.

OUI, veuillez accepter ma demande de consultation du volume **Le Système Solaire** et envoyez-le moi pour un examen gratuit de 10 jours en même temps que mon cadeau : le livret « LA PLANÈTE TERRE – Cent phénomènes naturels ».
Si je décide de garder **Le Système Solaire,** je réglerai la facture qui accompagne ce volume, soit 130 FF plus 13 FF de frais d'envoi.
Vous m'enverrez alors les volumes suivants de la collection LA PLANÈTE TERRE à raison d'un livre toutes les six semaines environ, toujours pour un examen gratuit de 10 jours.
Je ne suis nullement tenu d'acheter un nombre minimum de livres et je suis en droit d'arrêter ma collection à tout moment en vous le faisant savoir par écrit.
Si le volume **Le Système Solaire** ne répond pas exactement à mon attente, je vous le retournerai dans les 10 jours suivant sa réception. Vous cesserez toute autre expédition de cette collection et je ne vous devrai rien.
Si je vous renvoie ce bon dans les 8 jours, je recevrai en plus, mon deuxième cadeau : une boussole directionnelle autocollante.

INSCRIVEZ EN MAJUSCULES VOS NOM ET ADRESSE.

Nom ______________________

Prénom ______________________

N° ______ Rue ______________________

____

Code postal ______ Ville ______________________

F19AUK3

Signature ______________________

Complétez, détachez et retournez ce bon d'examen gratuit dès aujourd'hui.

Avec l'âge

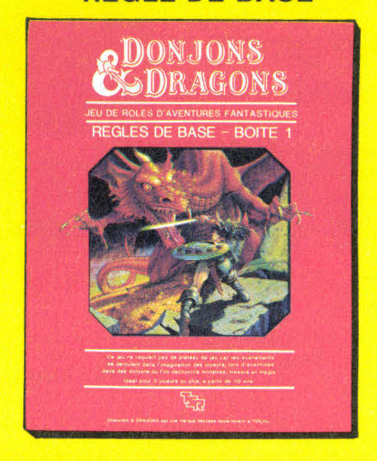
DONJONS et DRAGONS™ fait peau neuve

Pendant sa mue, de pâles copies ont vu le jour
. joueurs avertis, elles vous ont déçus
. néophytes, elles ne vous attirent pas
Aujourd'hui (re) découvrez le plaisir de jouer avec

LA GAMME TSR EN FRANCAIS

DONJONS et DRAGONS™

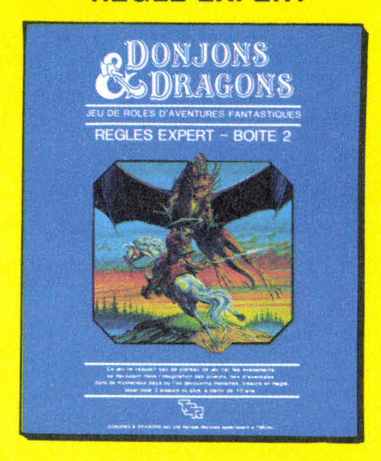
REGLE DE BASE



Dans sa nouvelle édition la boîte de base contient :

- 1 livret pour les joueurs débutants, avec une mini-aventure permettant de jouer en solo
- 1 livret pour Maître de Donjons, une mine d'informations dont vous aurez toujours besoin pour créer l'aventure
- 6 dés (à 4, 6, 8, 10, 12, et 20 faces)

REGLE EXPERT



Quand vous aurez maîtrisé les règles de base, continuez l'aventure avec cette boite contenant :

- 1 livret complémentaire pour le MD et les joueurs (plus de magie, plus de trésors,...)
- 1 aventure toute prête dans l'Ile de la Terreur (Module X1)
- 6 dés (à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces)

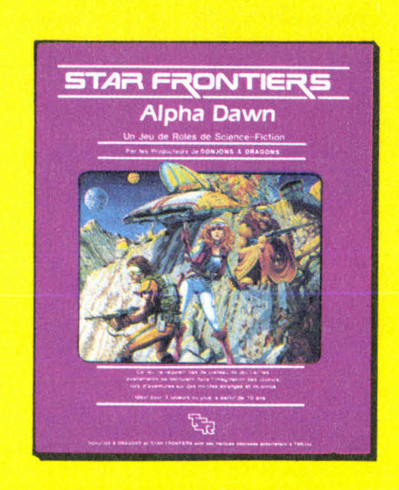
AUSSI EN FRANCAIS, DE NOUVELLES AVENTURES PRETES A JOUER : B5, B6, B7 - X2, X3

L'EXPERIENCE DES ANNEES D'AVENTURES APPLIQUEE A LA S.F.

STAR FRONTIERS™

La boite contient :

- 1 livret de règles d'initiation qui introduit les joueurs dans l'univers SF
- 1 livret des règles avancées qui définit le rôle du Maître de Jeu
- 1 livret comprenant : * 1 mini-jeu de combats dans un vaisseau spatial
  * 1 aventure sur une planète inconnue (Module SFO)
- 1 plan d'une ville
- 1 planche de pions pré-découpés
- 2 dés (à 10 faces)



POUR STAR FRONTIERS AUSSI IL EXISTE DES AVENTURES TOUTES PRETES : SF1, SF2, SF3

MAINTENANT EN FRANCE, COMME AILLEURS, LE JEU DE ROLES A UN NOM :



DISTRIBUE DANS TOUTES LES BOUTIQUES SPECIALISEES PAR
TRANSECOM S.A. 103 - 105 Rue CHARLES-MICHELS
93200 ZAC de SAINT-DENIS

JEUX & JOUEURS

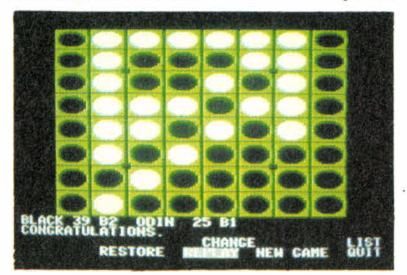


CASSE-TÊTE



LUDOTHÈQUE

MICRO



STRATEGIES

CONCOURS

CHAMPIONNAT DE FRANCE D'ÉCHECS : SERET OU SHARIF ?

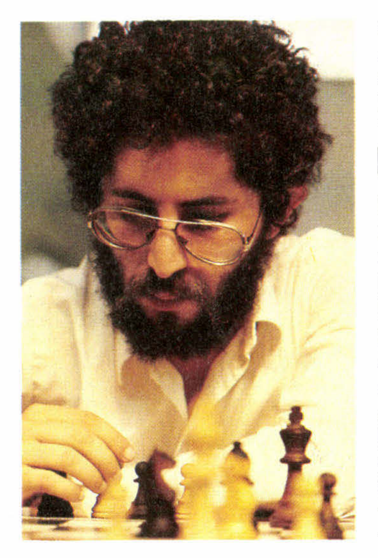
Le titre de champion de France, c'est maintenant l'affaire de maîtres internationaux. Cette année, ils sont deux à terminer en tête. Il reste à les départager.

Le National du 59e championnat de France d'échecs, disputé à Clermont-Ferrand du 17 au 30 août, a été marqué par un long suspense tout au long des 13 rondes. Vainqueur l'an dernier avec l'extraordinaire total de 11,5 points sur 13, le Rouennais Jean-Luc Seret était le favori logique de l'épreuve, car on sait qu'il s'y prépare toujours très soigneusement, en faisant le point culminant de sa saison. Mais les quatre autres maîtres internationaux engagés cette année - Gilles Andruet, Daniel et Louis Roos et l'Iranien de Strasbourg Mehrshad Sharif - espéraient bien eux aussi prendre la première place, qualificative pour l'équipe de France, qui disputera la finale du championnat du monde par équipes

Jean-Luc Seret

en novembre prochain en Suisse.

Après trois rondes, Seret était effectivement en tête avec 3 points, et paraissait devoir rééditer son exploit de l'an dernier. Mais à la quatrième ronde, il se faisait battre nettement par le Lyonnais Francis Meinshon, et rentrait dans le rang. Ce fut alors un long chassé croisé en tête entre quatre à cinq joueurs, dont se détacha un moment le



Mehrshad Sharif

Strasbourgeois Daniel Roos. Ce dernier perdit ses chances à la 11e ronde en se faisant battre par le Parisien Boudre, puis à la 12e par son frère Louis, qui ne jouait pourtant plus pour les premières places : on ne se fait pas de cadeaux dans la famille ! Bravo.

La 13e et dernière ronde voyait beaucoup de parties nulles, et ce sont finalement les deux joueurs au plus gros Elo, Seret 2440 et Sharif 2430 qui terminaient en tête avec 9 points. Au départage l'Iranien est devant le Français, mais le règlement du championnat de France impose un match de départage en 4 parties, lequel aura lieu également à Clermont-Ferrand début novembre. Sharif en sera le favori, car en cas d'égalité 2-2, il gagnerait le titre au bénéfice du départage. Et comme il n'a perdu aucune partie lors de ces 13 rondes, pas plus que lors des trois tournois précédents qu'il a disputés, il ne sera pas facile à Seret de trouver le défaut de la cuirasse.

L'accession classique fut gagnée brillamment par le Parisien Arrigoni, et l'open encore plus brillamment par l'Iranien de Strasbourg - eh oui, encore ! - Pira qui réussit l'exploit rare de marquer 11 points sur 11.

• Le classement en tête du National : 1er ex aequo Sharif et Seret, 9 ; 3e ex aequo Andruet et Cerisier, 8,5 ; 5e ex aequo Daniel Roos, Birmingham, Boudre, et Louis Roos, 7,5.

les micros dans l'open

Quatre micro-ordinateurs d'échecs cette année dans l'open du championnat de France parmi les quelque 400 participants : *Elite A/S 5 Megahertz, Conchess H, Turbostar expérimental*, et *Constellation Expert*.

Problème : l'un d'entre eux allait-il réussir à marquer davantage de points que *Elite A/S* en 1983, et *Super Constellation* en 1984 : 7 sur 11.

Après 6 rondes, soit un peu plus de la moitié, cela ne semblait pas spécialement bien parti, *Elite A/S 5* megahertz avait 4 points, mais sans avoir réussi d'exploit particulier, *Constellation Expert* avait 3,5, battu par de forts joueurs (1980 et 1910 Elo), les deux autres avaient juste la moyenne avec 3 sur 6. Et l'incroyable se produisit alors.

CHEZ LES (JEUNES) DAMES... C'est Christine Leroy, 18 ans qui remporte le titre devant la championne 84, Isabelle Kientzler, 13 ans.



Catherine Jaeg et Pierre Nolot.



Pendant que *Elite A/S* s'effondrait, perdant trois parties de suite, et que *Turbostar* et *Conchess* faisaient une assez bonne fin de parcours, le *Constellation Expert* battait successivement ses cinq adversaires classés respectivement 1610, 1780, 1890, 1950 et 1840 !

• Résultat final : *Constellation Expert :* 8,5 sur 11 (4e ex aequo sur 400 !) ; *Turbostar expérimental :* 6,5 ; *Conchess H :* 6 ; *Elite A/S 5* megahertz 5,5.

La meilleure place prise par un micro-ordinateur dans l'open du championnat de France, était jusqu'ici la 57e de *Elite A/S* en 1983 sur 314 joueurs.

Le classement de *Constellation Expert* est donc un authentique expioit tout à fait imprévisible. Est-ce à dire que l'on tient enfin la micro-machine qui joue au delà de 2 000 Elo ? Ce n'est pas mon avis...Même si le calcul purement mathématique donne effectivement un Elo supérieur à 2 000 sur ces 11 rondes, il n'en demeure pas moins que cette machine n'a rencontré aucun adversaire classé en première catégorie.

Ne boudons tout de même pas notre plaisir. Lorsque ce programme sera commercialisé dans environ un mois sous la forme d'un bel échiquier autorépondeur en bois, il y a fort à parier qu'il intéressera plus d'un joueur de compétition, à commencer par ses victimes de Clermont-Ferrand !

Son programmeur, David Kittinger, a réussi de nouveaux exploits après le déjà remarquable *Super Constellation.*



Les machines face à leurs adversaires humains. Au premier plan, la vedette, Constellation. Derrière, Turbo-star et Elite.

Avec 64 K de mémoire morte, *Constellation Expert* est de loin le plus important commercialisé. Le prix ? Inconnu encore, mais sans doute entre 6 et 7 000 F.

ECHECS : TOURNOI DES CANDIDATS A MONTPELLIER

La route qui mène au titre de champion du monde d'échecs a pris beaucoup de virages depuis 1948 où le Soviétique Botvinik gagna le tournoi pour le championnat du monde disputé à La Haye et à Moscou. De 1950 à 1962, eurent lieu cinq tournois dit "des candidats" opposant 8, 10, ou 15 joueurs qui avaient gagné leur qualification dans des épreuves précédentes. Les vainqueurs de ces cinq tournois : Bronstein à Budapest en 1950, Smyslov à Zurich en 1953, encore Smyslov à Amsterdam en 1956, Tal à Bled, Zagreb et Belgrade en 1959 et Petrossian à Curaçao en 1962 rencontrèrent le champion du monde pour essayer de lui ravir sa couronne (Smyslov, Tal et Petrossian y parvinrent, pas Bronstein).

Puis la formule changea, et de 1965 à 1983, les tournois interzonaux qualifièrent huit joueurs qui s'affrontèrent dans des matchs directs, quarts de finale, demi-finale et finale. La FIDE ayant décidé à nouveau d'innover, le système qui est adopté aujourd'hui est hybride. Il rétablit le tournoi des candidats, mais ce n'est pas le vainqueur qui affronte le champion du monde pour le titre comme jusqu'en 1962 ; ce sont les quatre premiers qui s'affrontent en demi-finale 1er contre 4e et 2e contre 3e. Les vainqueurs rencontrent ensuite en finale le battu du match Karpov-Kasparov dans un match à 3.

C'est donc la ville de Montpellier qui a été choisie par la Fédération Internationale pour organiser du 12 octobre au 3 novembre ce superbe tournoi formé de 16 des meilleurs joueurs du monde. Les voici avec leur classement Elo, leur position dans la hiérarchie mondiale, et leur âge :

BELIAVSKI	(URSS)	2640	3e	31 ans
TIMMAN	(Pays-Bas)	2640	3e	33 ans
KORTCHNOI	(Suisse)	2630	5e	54 ans
PORTISCH	(Hongrie)	2625	6e	48 ans
VAGANIAN	(URSS)	2625	6e	34 ans
RIBLI	(Hongrie)	2605	10e	34 ans
YOUSSOUPOV	(URSS)	2600	11e	25 ans
SMYSLOV	(URSS)	2595	14e	64 ans
SPASSKY	(France)	2590	15e	48 ans
SHORT	(G.B)	2575	18e	20 ans
SEIRAWAN	(USA)	2570	19e	25 ans
TAL	(URSS)	2565	22e	48 ans
TCHERNINE	(URSS)	2560	28e	25 ans
NOGUEIRAS	(Cuba)	2555	32e	26 ans
SOKOLOV	(URSS)	2555	32e	22 ans
SPRAGGETT	(Canada)	2550	35e	30 ans

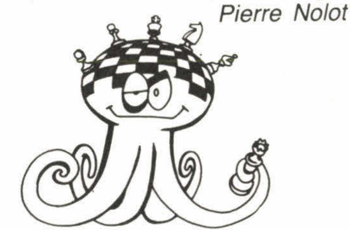
Parmi les principaux absents, en dehors des n° 1 et 2, Karpov et Kasparov bien sûr, qui seront encore vraisemblablement à Moscou, on trouve l'Allemand Hubner, n° 8 mondial qui n'a pas cherché à se qualifier, le Yougoslave Ljubojevic, n° 9 mondial qui a été éliminé lors de l'Interzonal de Bienne, l'Anglais Nunn n° 11 mondial qui a déclaré forfait avant l'interzonal de Taxco, et le Soviétique Polougaïevsky, n° 11 mondial, qui s'est fait éliminer également dans le très dur Interzonal de Bienne.

Quels seront les joueurs qui se qualifieront en prenant les quatre premières places ? Pas facile de jouer au jeu des pronostics dans un contexte aussi relevé. Importante inconnue : les Soviétiques feront-ils une "course d'équipe" ? C'est probable. Et comme ils sont sept sur seize, il faut prévoir la qualification d'au moins deux d'entre eux, sinon trois : Beliavski, Vaganian et Youssoupov. Le Hollandais Timman devrait être lui aussi parmi les lauréats si l'on ne tient compte que de la classe pure. Mais le cercle du championnat du monde ne lui a jamais réussi jusqu'ici, et on peut penser que les Soviétiques vont particulièrement s'occuper de lui, car c'est le seul qui pourrait représenter un - petit - danger pour Karpov ou Kasparov. Le Hongrois Ribli et le Suisse Kortchnoï seront des outsiders... ainsi que le Français Spassky s'il est décidé à se battre sur l'échiquier, ce qu'il ne fait plus guère dans les tournois depuis quelques années déjà. "Chez lui", il a annoncé qu'il comptait bien se qualifier, ne serait-ce que pour embêter les Soviétiques. Sa classe intacte est à la hauteur de ses ambitions.

Pendant les trois semaines du tournoi, de nombreux opens richement dotés auront lieu à Montpellier pour permettre aux éliminés de se consoler : la métropole languedocienne disputant à Moscou le titre de capitale mondiale des échecs, voilà un mérite qui revient en particulier à l'organisateur Jean Py et au maire de la ville, Freche : Bravo à tous deux.

Signalons que vous pourrez suivre toutes les parties en temps réel, dans le cadre du magazine Antiope 1. Renseignez-vous auprès de TDF-Antiope, BP 40, 92122 Montrouge.

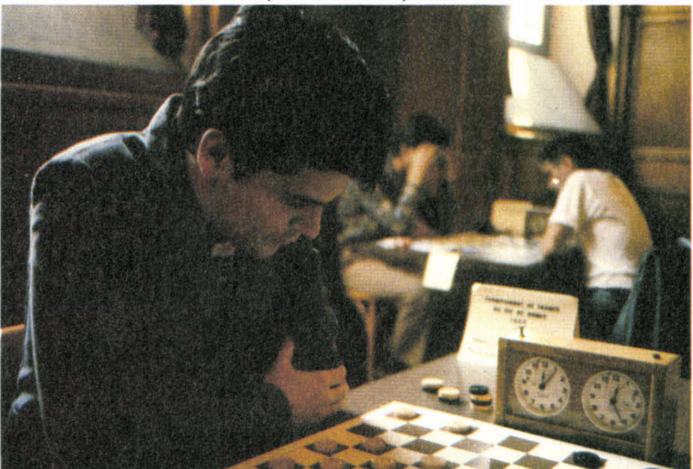
Pierre Nolot

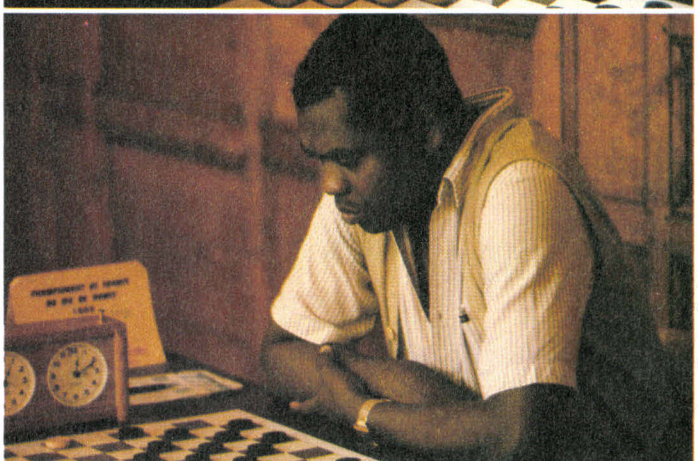


GUINARD... ET DE 3 !

Le 45e Championnat de France de Dames s'est déroulé du 18 au 31 août à Compiègne (Oise). Luc Guinard, notre chroniqueur, a remporté son troisième titre de champion de France avec 22 points. Signalons un fait remarquable : depuis que le système Rabatelle a été mis en place dans les championnats de France (10 ans), c'est Guinard qui a obtenu le meilleur score : à savoir neuf victoires et quatre nuls. Bravo !
Les autres classés : 2e Nimbi (à 5 points) ; 3e Dubois ; 4e Issalène.
Ces championnats ont été une agréable réussite puisque dans les différentes séries, quelque cent dix joueurs ont pu ainsi se rencontrer. Peut-être faudrait-il organiser alors un open... ? Qu'en pense la Fédération ?

Luc Guinard loin devant (et au-dessus) Fidèle Nimbi.





Jean-Charles Rodriguez

PION D'OR 85

Pour la sixième fois, la ville de Boulogne-Billancourt organise son concours international d'inventeurs de jeux de société. A nouveau *J & S* s'associe à cette manifestation pour décerner son Pion d'Or.

Ce concours est ouvert aux créateurs français et étrangers. Tous les jeux de société classiques sont acceptés. (Sont donc exclus, jeux d'adresse, de hasard, solitaires et casse-tête). Le Pion d'Or couronnera le meilleur jeu de stratégie inédit. Un seul jeu sera accepté par concurrent et par famille.

Vous devrez présenter : une maquette du jeu et sa règle sur deux pages dactylographiées (de 21 × 29,7 cm) — Des jeux de similation élaborés peuvent exiger des règles plus longues. Prévoyez tout de même, outre les règles complètes, un résumé précis de deux pages maxi —.

Plusieurs prix seront décernés : les Gobelets d'Or et d'Argent de la ville de Boulogne-Billancourt ; le Pion d'Or de J & S ; et le Dé d'Or de la Fédération française du jeu de société.

Les jeux doivent être déposés ou envoyés avant **le 1er novembre 85** à : Concours d'inventeurs 85 — Centre culturel, 22, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt.

La remise de prix s'effectuera au Centre Culturel le samedi 14 décembre 1985.

JOUEZ... A ESSEN

Pour la troisième année consécutive, le magazine allemand de jeux *Spielbox* organise son grand festival de jeu : le Spielertage, du 25 au 29 septembre dans les halls de foire de la Grugahalle à Essen.
Les organisateurs invitent les Français, Belges, Luxembourgeois, Suisses à venir à cette fête du jeu. Les deux premiers jeux sont prévus pour les enfants ; les vendredi, samedi et dimanche sont réservés aux fanas de jeux de société et jeux de rôle, avec démonstrations, tournois, etc.
De nombreuses sociétés d'éditions allemandes seront présentes : Hexagames, Perlhuhn, Noris, etc.

... ET A POITIERS

Du 2 au 6 octobre 85, auront lieu les deuxièmes journées du jouet de pointe de Poitiers. Sur 10 000 m² aux Arènes, s'installeront une exposition de jouets chinois, américains, japonais et israéliens , des aires de jeux mises à disposition par les fabricants , des animations , une bibliothèque, etc.
Des colloques organisés par Jean Laulom tiendront place les 2-3 et 4 octobre : sur le rôle et la fonction du jouet/jeu ; la recherche en matière de jouet ; sa place sociale à l'étranger, etc.
Les « Grands » ne sont pas oubliés, puisque la LIJS organisera le dimanche 6 une animation autour du jeu de simulation, tous jeux confondus : démonstrations, initiations, etc. Et le samedi 5, un grand jeu grandeur nature dans toute la ville.
S'informer auprès de la Ligue, C. Lefebvre, 36, rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 631.04.05.

L'ancêtre du flipper ! Le jeu des cascades.

FESTIVAL DE BOULOGNE-BILLANCOURT

Le Festival du jeu de société de Boulogne-Billancourt est consacré cette année aux jeux... d'adresse ! Du 15 octobre au 15 décembre prochains le Centre culturel deviendra le temple de ces jeux d'adresse : si l'on en croit Jacques Porot (de la société des Amis du jouet) dans son introduction du Festival, *adresse* vient éthymologiquement de *Roi* !!
Tous ces jeux seront exposés selon une classification rigoureuse : des jeux de lancer et de tir, avec (tennis de table, pelote basque,...) ou sans intermédiaire (palets, quilles, toupies,...) ; des jeux de parcours défini avec boule, bille, etc. (croquet, billard,...) ; des jeux d'équilibre ; et enfin, des jeux de capture.
Mais, où s'arrête le jeu, et où commence le sport ? Qu'importe ! N'hésitez pas à aller découvrir (ou redécouvrir) ces jeux d'autrefois... et d'aujourd'hui, malgré toutes les modes ! (22, rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne, métro : Victor-Hugo. Tél. : 684.77.95).



DE L'OR POUR LES BRIDGEUSES FRANÇAISES

• L'équipe féminine française (Véronique Bessis, Ginette Chevalley, Danièle Gaviard, Fabienne Pigeaud, Catherine Saul et Sylvie Willard, capitaine, Alain Levy) a terminé première, en juillet dernier des championnats d'Europe à Salsomaggiore (Italie) renouvelant son titre acquis à Wiesbaden (RFA) en 83. La manière dont les françaises ont conquis ce titre fut impressionnante : en tête dès le 2e jour, elles ne se laissèrent jamais rattraper et étaient même assurées de gagner avant de disputer leur dernier match contre le Danemark, avec 26 points d'avance.

Classement final dames : 1re France, 281 pts ; 2e Grande-Bretagne, 263, 3e Italie, 261.

L'équipe féminine française est ainsi qualifiée avec la Grande-Bretagne pour la Venice-Cup (championnats du monde féminins) qui aura lieu, entre 10 pays en octobre prochain, à Sao-Paulo (Brésil).

• Dans la catégorie Open, la France (Paul Chemla, Félix Covo, Michel Lebel, Fivo Paladino, Michel Perron et Philippe Soulet, capitaine Pierre Schemeil), tenante du titre, elle aussi, n'a obtenu que la médaille de bronze. Pourtant bien partie, l'équipe de France a terminé son parcours en dents de scie, accrochée par des équipes dont elle pensait qu'elles ne lui auraient pas résisté.



Classement final open : 1re Autriche, 376 pts ; 2e Israël, 374 ; 3e France, 358.

La France a obtenu 12 victoires, un nul et concédé 7 défaites. L'Autriche et Israël sont donc qualifiés pour la Bermuda-Bowl, championnats du monde à Sao Paulo.

• Le nouveau classement des meilleurs bridgeurs européens a été publié pendant les championnats. Les Français s'y taillent la part du lion. Cinq joueurs seulement ont droit au titre de *European Lifemaster* : 1er Michel Lebel, 423 pts, 2e Paul Chemla, 375 ; 3e ex aequo Michel Perron et Benito Garozzo, 367, 5e Arturo Franco, 325. Les vingt suivants n'ont droit qu'au titre de *European Master*, dont Soulet (9e) et Mari (12e).

Trois femmes toutes britanniques y figurent, dont la mieux placée est S. Landy (10e).

SUR VOTRE AGENDA

• Le 1er salon de l'Enfance au nouveau parc des expositions de Narbonne, les 30 novembre, 1er et 2 décembre 85. Son thème (avec conférences à l'appui) « L'enfant et le jouet : faire un choix utile et adapté »

• Le 3e Festival de Paris du jeu d'échecs du 4 au 19 janvier 86. Seize jours de compétition avec la participation des plus grands joueurs... Mais, on en reparlera plus longuement...

• Educatec 85 : 3e salon des équipements, matériels et techniques pour l'enseignement et la formation, du 2 au 6 décembre au parc des expositions de la Porte de Versailles à Paris. Avec un petit frère cette année, Formation 85 : la formation aux métiers et techniques de demain.

• Salon de l'invention et des techniques nouvelles à Rochefort-sur-Mer, les 5 et 6 octobre 85. Pour rencontrer des inventeurs et des « parrains ». Pavillon du comité, Esplanade des Ports, 17302 Rochefort Cédex. Tél. : (46) 99.19.29.



CONCOURS J&S

Vous l'attendiez avec impatience. Voici notre cinquième grand concours. Difficile ? Certainement ! Mais rêvez un peu devant ces 300 prix. Ça vous donnera le courage d'attaquer les casse-tête des pages 66 et 67 puis les questions des grands classiques des pages 76 à 91. Règlement complet et bulletin-réponse pages 118 à 120.



1er prix : une **moto Peugeot trial X 125 LC** (pour les connaisseurs : mono-cylindre 2 temps à refroidissement liquide, boîte 6 vitesses).
2e prix : un micro-ordinateur portable **Commodore SX 64-64K** intégrant moniteur couleur et lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 + 2 manettes de jeu + 2 paddles + 3 cartouches (bridge, Blue Print, Space Action).
3e prix : un micro-ordinateur **Commodore 64-64K** avec lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 + 2 manettes de jeux + 2 paddles + 3 cartouches (Wizzard of war, Football, Pinball).

4e prix : un jeu d'échecs électronique **Sensory Chess 9** de Fidelity Electronics. Offert par *Rextön.*
Du 5e au 9e prix : une **malette complète d'échecs J&S,** comprenant l'échiquier, les pièces, la pendule, les feuilles de parties...
10e prix : un jeu d'échecs électronique **Concorde 1** de Scisys. Offert par *Transecom.*
Du 11e au 15e prix : une collection de huit livres de la série Temps des jeux : **Jeux vidéo ; Jeux de simulation ; A vos cartes, prêts, bridgez ; Jeux de calculatrices ; Comment gagner aux jeux ; Jeux de lettres ; Jeux de cancres et de fonctionnaires ; La triche et les tricheurs.** Offert par *M.A Editions.*
16e et 17e prix : un jeu électronique **Des Chiffres et des Lettres.** Offert par *Jeux Nathan.*
Du 18e au 32e prix : une collection de sept livres de la collection J&S : **Le jogging de l'esprit ; Le Tarot moderne ; Othello/Reversi ; les Dames ; les Echecs ; 50 jeux avec du papier et des crayons ; Gagnez au Scrabble.** Offert par les *Éditions du Rocher.*
33e prix : un jeu électronique **Quatro-Computer** de MB. Offert par *Temps Libre* (22, rue de Sévigné, 75004 Paris).
34e prix : une boîte de base et une boîte « expert » **Donjons & Dragons** en français. Offert par *Transecom.*
35e prix : un **jeu de go** en valise. Offert par *Le Baguenaudier* (23, rue St-Sulpice, 75006 Paris).
36e prix : un jeu **Super Gang** de ADJS. Offert par *Librairie St Germain* (140, Boulevard St-Germain, 75006 Paris).
37e prix : un jeu d'échecs en onyx. Offert par *Librairie St Germain.*

38e prix : un **robot Line Tracer II** en kit de Movit. Offert par *Temps Libre.*

39e et 40e prix : un ensemble **Légendes :** règles complètes, Légendes Celtiques et le scénario « A la poursuite de Conn Ruandan ». Offert par *Jeux Descartes.*

Du 41e au 44e prix : un **Scrabble de luxe.** Offert par *Habourdin International.*

45e et 46e prix : un wargame **Alésia.** Offert par *Jeux Descartes.*

47e et 48e prix : un jeu **Detective conseil : Sherlock Holmes.** Offert par *Jeux Descartes.*

Du 49e au 58e prix : un jeu de simulation **Baston.** Offert par *Jeux Actuels.*

59e au 61e prix : un jeu de rôle **Appel de Cthulhu.** Offert par *Jeux Descartes.*

62e et 63e prix : un jeu **Ascension.** Offert par *Ludonirique.*

Du 64e et 66e prix : un jeu **Amirauté** et son supplément **Mare Nostrum.** Offert par *Jeux Descartes.*

67e prix : un **jeu de Solitaire** français en bois. Offert par *Le Baguenaudier.*

Du 68e au 73e prix : une collection de six livres de la série Les quêtes sans fin de D&D : **Donjons de l'effroi ; La montagne des miroirs ; Les colonnes de Pentegran ; Les dragons de l'arc en ciel ; Retour à Ruisselac ; La révolte des nains.** Offert par les *éditions Solar.*

74e et 75e prix : Un jeu double **go-Djambi** avec pièces correspondantes. Offert par *L'Impensé Radical* (1, rue de Médicis, 75006 Paris).

76e et 77e prix : un jeu d'échecs chinois **Xiang-Qi.** Offert par *L'Impensé Radical.*

78e et 79e prix : un jeu d'échecs à trois **Yalta.** Offert par *L'Impensé Radical.*

Du 80e au 84e prix : un jeu **Le Gang des traction-avant.** Offert par *International Team.*

Du 85e au 96e prix : un **bon d'achat d'une valeur de 150 F** au choix du gagnant à l'une des *boutiques Jeux Descartes* suivantes : 40, rue des Ecoles, 75005 Paris ; 15, rue Montalivet, 75008 Paris ; 13, rue des Remparts-d'Ainay, 69002 Lyon.

97e prix : un **Monopoly de luxe.** Offert par *Le Baguenaudier.*

Du 98e au 103e prix : un **Monopoly spécial** 50e anniversaire. Offert par *General Mills.*

Du 104e au 109e prix : un **Diplomacy.** Offert par *General Mills.*

Du 110e au 114e prix : un **Jarnac.** Offert par *Habourdin International.*

115e prix : une collection de sept livres de la série Règle, technique et conseils : **Les échecs, Les dames, La belote, Le poker, Le billard, Le Monopoly, Le bridge.** Offert par les *éditions Solar.*

116e prix : un livre **L'art du combat aux échecs** de David Bronstein aux éditions St Germain/Garnier. Offert par la *Librairie St Germain.*

Du 117e au 131e prix : un jeu de simulation **Fief.** Offert par *International Team.*

132e et 133e prix : un **Othello.** Offert par *Dujardin International.*

Du 134e au 146e prix : un **Pente** de poche. Offert par *General Mills.*

147e prix : un jeu **Super Yam/421.** Offert par *Dujardin International.*

Du 148e au 153e prix : un **puzzle-1000 pièces.** Offert par *Temps Libre.*

Du 154e au 163e prix : un **bon d'achat d'une valeur de 100 F** au choix du gagnant à *L'Œuf Cube* (24, rue Linné, 75005 Paris).

Du 164e au 173e prix : un **bon d'achat d'une valeur de 100 F** au choix du gagnant à *Stratéjeux* (13, rue Poirier-de-Narçay, 75014 Paris).

174e et 175e prix : un **Jeu du Robert.** Offert par *Dujardin International.*

Du 176e au 178e prix : un **Boomerang.** Offert par *Jeux Nathan.*

Du 179e au 181e prix : un **Shogun.** Offert par *Jeux Nathan.*

Du 182e au 184e prix : un **puzzle de 750 pièces.** Offert par *Dujardin International.*

Du 185e au 189e prix : un **abonnement d'un an à J&S.**

Du 190e au 195e prix : un **Master-Mind Cerveau.** Offert par *General Mills.*

Du 196e au 205e prix : un livre **les échecs,** de la collection J&S. Offert par les *éditions du Rocher.*

206e et 207e prix : un jeu **Fantômes.** Offert par *Dujardin International.*

Du 208e au 217e prix : un livre **Gagnez au Scrabble,** de la collection J&S. Offert par les *éditions du Rocher.*

Du 218e au 222e prix : un livre **Jeux psycho-logiques.** Offert par les *éditions Solar.*

Du 223e au 232e prix : un livre **50 jeux avec du papier et des crayons,** de la collection J&S. Offert par les *éditions du Rocher.*

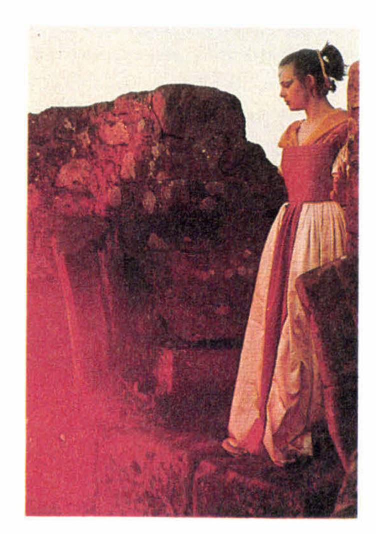
Du 233e au 242e prix : un module pour jeux de rôle : **Le Tremblement de terre.** Offert par le *Dragon Ludique.*

Du 243e au 250e prix : un jeu **Option.** Offert par *General Mills.*

Du 251e au 300e prix : un livre de la collection « Un livre dont vous êtes le héros ». Offert par *Folio Junior-Gallimard.*



JEUX DE ROLE GRANDEUR NATURE : LE JOGGING DES ESPRITS

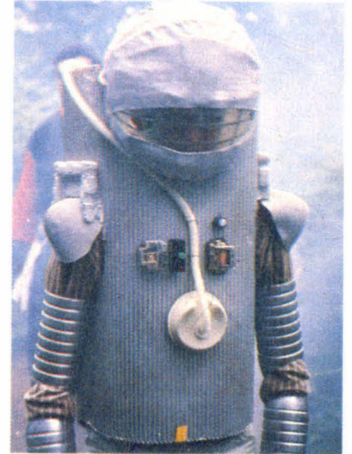




Un JDR clés en main... figurants, accessoires et... effets fournis et garantis !

LA VIE EN ROLE !

Eh oui, ça y est ! On sentait bien que ça devait se monter ! Voici la première société consacrée à la création de JDR grandeur nature.
Il s'agit de La Vie en Rôle, SARL créée par Philippe Kern et Patrick Blocher. Ils créent et organisent avec la collaboration d'un accessoiriste, un maquettiste et huit acteurs tous des semi-professionnels, des jeux grandeur nature de tout genre et pour tout public (médiéval, *Cthulhu, James Bond,* etc.). Installés en Alsace, ils « disposent » de nombreux châteaux, mystérieux à souhait, entourés de lacs, rivières.
L'aventure « vécue » s'échelonne sur cinq jours complets (du lundi au vendredi), avec possibilité de ne jouer qu'une partie. Pour 2 500 F, vous avez : le transport Strasbourg/lieu du jeu (aller-retour), la pension complète, l'hébergement (chalet, tentes), les costumes et accessoires... L'activité de La Vie en Rôle commence début juin et se termine fin septembre. Quelques week-ends, l'hiver, sont envisagés selon la demande. Dès à présent un *Murder Party* est prévu pour la nuit de la St-Sylvestre ! Renseignements : Patrick Blocher, La Vie en Rôle 35, rue de Mundolsheim, 67300 Schiltigheim. Tél. : (88) 81.04.44 (joindre une enveloppe timbrée).



APRÈS L'APOCALYPSE

120 survivants étaient réunis à Tinteniac (35). Les V.O. (vicieux organisateurs) de Stratèges et Maléfices les conviaient... à sauver l'Humanité. 14, rue M.-Rocher, 44000 Nantes.



GUERRE DE SÉCESSION...

Bretonne ! Un JDR plein de références historiques (la Bretagne du XIVe siècle) organisé par Enfer et Contre Tout ; en juillet au château de Touquédec (29). Peu de combats, mais beaucoup d'intrigues pour les quelque 90 participants. Sur la photo, au centre « l'affreux » Kranac'h de Pennbleiz qui, la nuit se transforme en loup-garou, comme son nom l'indique (aux bretonnants !). (MJC, 9, rue La Paillette, 35000 Rennes).

4e CONVENTION D'ORGEVAL

Organisée par la librairie Le Cercle, cette convention des jeux de rôle et de simulation se déroulera, cette année, sur trois jours : les samedi 9 et dimanche 10 et lundi 11 novembre 85, au centre Art de Vivre d'Orgeval (Yvelines).
Comme chaque année, depuis sa création, tous les éditeurs, revues, associations, ainsi que de nombreux auteurs et clubs, seront présents. On espère découvrir de nombreuses nouveautés. A cet effet, initiations et démonstrations seront organisées tout au long de ces trois jours.
En parallèle à cette exposition des jeux français, un choix de jeux étrangers ; figurines et matériels pour jeux de rôle, seront laissés à la disposition des joueurs pour des parties libres.
Le problème de place qui s'était fait sentir les dernières années semble être résolu : une plus grande surface a été prévue... On verra !

CLASSIQUE

Un noble enlevé, Trolls et démons... La routine, quoi... C'était en mars dernier à Rognac, une région pleine de ruines et de grottes. Une première réussite pour la Caverne de l'elfe noir (CAM de Rognac 13340), un club bourré de projets.



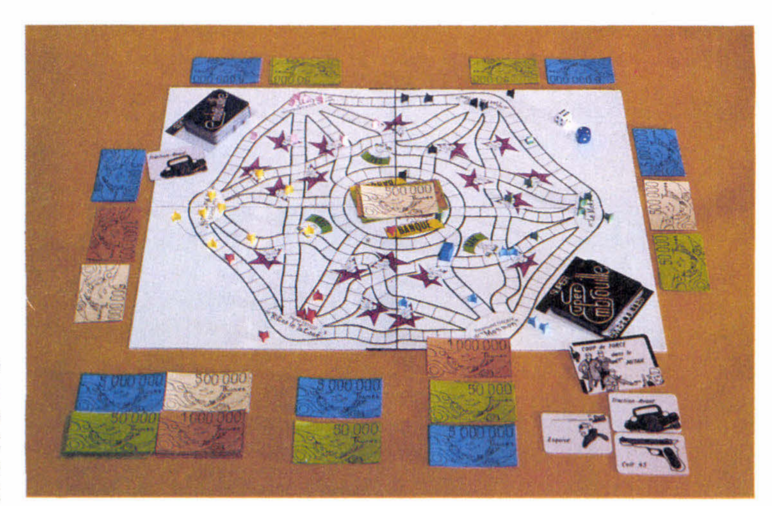
NAISSANCE D'UN JEU

Le jeu que vous avez inventé, celui qui sommeille encore dans vos rêves, a-t-il une chance d'être un jour édité ? Quel circuit infernal devra-t-il parcourir jusqu'aux réalités de la production industrielle ? Au moment où Le Gang des traction-avant, notre dernier Pion d'Or, arrive chez votre marchand, nous avons voulu raconter son épopée.

La création

Serge Laget et Alain Munoz se connaissent depuis deux ou trois ans quand ils décident de créer un jeu. Ils en avaient assez de modifier des règles de jeux qui ne leur convenaient pas. *"Alors, pourquoi ne pas créer notre propre jeu?"* Le thème "gansters des années cinquante" les passionnent tous deux. Ce sera évidemment le "décor" de leur jeu. Au départ, ils ont travaillé chacun de leur côté, puis ont rassemblé leurs idées...Toutes les idées ayant un rapport avec le thème sont prises en considération : les armes, les policiers... Le jeu prend forme... Des amis sont appelés : on teste, on modifie, on ajoute. Finalement, ils aboutissent à un jeu "délirant" de 20 pages de règles. Trop long, trop complexe pour être édité semble-t-il. Alors, ils élaguent, et simplifient... Le jeu semble "jouable". Il reste à le faire connaître et à le soumettre à la sanction d'un "public". Plutôt que de courir chez un éditeur, nos auteurs préfèrent le présenter à un concours.

Ce sera au Concours de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt de 1983. Ils ratent un prix pour cause de "confusion des règles" et un autre pour... "immoralité du jeu", leur dira-t-on!!



La maquette originale : le jeu qui reçut le Pion d'Or... et un vrai casse-tête pour l'éditeur.

Serge et Alain vont retravailler le jeu pendant encore une année, les règles sont remodelées et affinées. C'est presque un autre jeu...

Ils choisissent de le présenter à quelques éditeurs cette fois-ci. Là, c'est la galère! *"Tant qu'il n'y a pas de répondant derrière, c'est très difficile"* Un répondant? C'est le parrainage d'une vedette, l'association avec une émission de télé, ou... le prix à un concours! Entre temps, un peu lassés par ces refus successifs, les inventeurs en viennent à la possibilité d' éditer eux-mêmes leur jeu, de créer une S.A.R.L. Les contacts sont pris avec un imprimeur et un façonnier. *"Nous étions sûrs que notre jeu était bon et nous étions prêts à investir jusqu'à nos dernières thunes pour l'éditer"...*

Septembre 84, ils représentent *Le Gang des traction-avant* au Concours de Boulogne avec les nouvelles règles bien sûr!. Et là, *"hourrah, nous avions le Pion d'Or!"* Car, ils l'ont avoué, c'est cette distinction de J & S qu'ils "visaient" tout particulièrement en participant au Concours de Boulogne. Une nouvelle voie s'ouvre. Effectivement, les contacts avec les éditeurs sont plus directs, avec un Pion d'Or en poche.

"International Team France nous a contactés ; notre jeu l'intéressait, et son directeur Renzo Angelosanto souhaitait conclure l' affaire très rapidement".

Toutefois, ils ne se contentent pas de cette proposition ; ils frappent à d'autres portes. L'accueil reste mitigé. Chez Nathan : *"on n'a pas de jeu pour adultes pour l'instant ; on va s'y mettre, mais ce n'est pas pour maintenant".* Chez Ravensbürger : *"notre collection pour les deux années à venir est prête ; si votre jeu marche, et en faisant vite, ce sera pour la collection 87/88"* ; chez Habourdin, après avoir joué une partie : *"votre jeu est bien ; hélas, ce n'est pas notre style : nous faisons des jeux familliaux."* Dommage!! diront Alain et Serge, car c'était la première fois qu'un chef de produits, en l'occurence Agnès Maillard, voulait faire une partie avant de prendre une décision. Chez Jeux Descartes : les contacts manquent d'enthousiasme. C'était *"oui",* mais...



Les auteurs : Serge Laget et Alain Munoz : immoral notre jeu ? Le premier qui nous répète ça... on le flingue !

L'éditeur : Renzo Angelosanto : un bon jeu, c'est un jeu rentable !



Armand Borlant



Les graphistes : Frana et Yana ont la lourde tâche de (bien) préparer et présenter le jeu...

aucune proposition concrète n'est sortie... Chez Jeux Actuels : *"trop de matériel, le jeu n'est pas rentable"*... Finalement, ils se retournent vers International Team... C'était début février...
Renzo Angelosanto leur propose une sortie en octobre-novembre 85. Mais finalement le lancement sera avancé, pour raisons commerciales. Et *"Le Gang..."* est disponible en août 85!!...
Entre la décision de l'édition et la livraison aux magasins, six mois se sont écoulés. Cela peut sembler beaucoup... C'est très peu en fin de compte!

L'édition

International Team, comme tous ses confrères, est à l'affût du "bon jeu", à rentabilité rapide. Il recherche, comme les autres, des "supports" : télé avec *Thalassa* (FR3) ou *Télé-Foot* (TF1)... ou J&S...!. I.T a déjà édité, avec succès, un Pion d'Or. Avec *Fief*, de Philippe Moucheboeuf et Jean-Pierre David, Pion d'Or 81, paru en mai 84, il a réalisé un beau score de ventes : 12 000 exemplaires (chiffres de février 85). Renzo Angelosanto est tout de suite tenté de renouveler l'expérience avec ce nouveau "Pion d'Or de J&S". Surtout que le thème du *"Gang des traction-avant"* lui semble "vendeur".

International Team est une entreprise de petites dimensions, à structures légères, décisions rapides. Premier avantage. Et puis I.T bénéficie d'une solide réputation de qualité de présentation, matériel et graphisme. Point qui a joué, d'après Renzo Angelosanto, sur la décision des auteurs de lui confier l'édition du *"Gang..."* Enfin, malgré sa taille modeste, I.T peut arguer d'un réseau de diffusion relativement important : 800 clients en moyenne de l'hypermarché à la boutique spécialisée, sans compter la vente par correspondance avec le catalogue de France Loisirs. Une assurance tout de même ! Une fois l'accord des auteurs, il a fallu parler "gros-sous"! La règle générale est le versement aux auteurs d'un pourcentage sur le prix de vente-distribution. International Team France applique un autre système : à savoir une somme forfaitaire par boîte de jeu vendue. Cette somme se rapproche d'ailleurs du pourcentage des confrères. *"Mais, comme il y a plusieurs prix de vente-distribution, détaillants, grossistes..., on adopte cette cote mal taillée, qui est plus parlante..."* explique Renzo Angelosanto. Cette redevance leur est payée trimestriellement. Alain et Serge toucheront 4,80 F par jeu vendu. Si les 5000 premiers exemplaires sont vendus, ils toucheront à eux deux : 24 000 F! Ca peut paraître peu, par rapport aux logiciels de jeu (voir notre n° 34, "les 10 trucs pour faire éditer votre logiciel)... Mais, il ne faut pas oublier qu'un jeu-plateau a généralement une durée de vie plus longue qu'un logiciel de jeu... Et devons-nous rappeler que, quoi qu'il en soit, un auteur ne vit hélas pas d'un jeu... loin s'en faut?

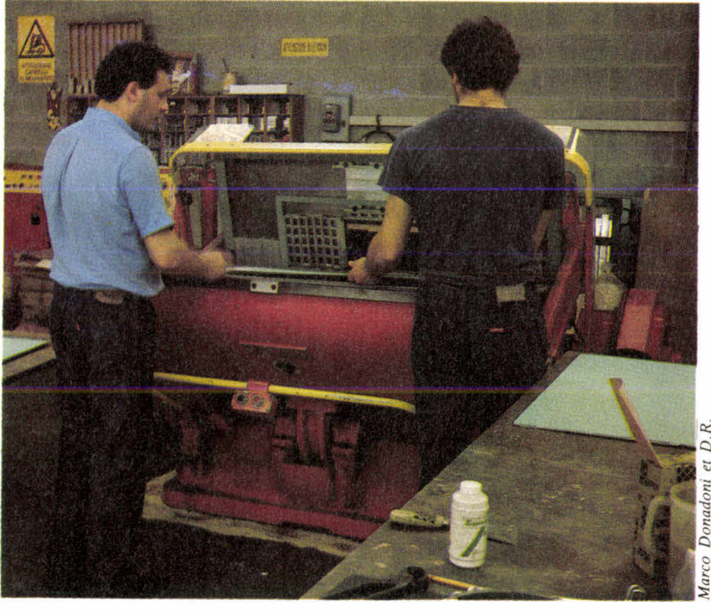
La fabrication

I.T a reçu la maquette originale du *"Gang..."* Avant toute chose, il a fallu établir un devis : le coût de revient d'un exemplaire. A commencer par tous les frais de fabrication. C'est avant tout la diversité des éléments du jeu, (plateau, pions, cartes, dés...) qui coûte cher.
Dans le cas du *"Gang des traction-avant"*, le matériel est important : 78 cartes, plus de 120 pions, cent vingt billets de banque, deux dés, un sablier, des supports pions... Heureusement, beaucoup de carton, mais peu de plastique. Les dés et les sabliers sont standard.
Mais les billets de banque sont libellés en "thunes" ! Il faudra bien en créer spécialement pour ce jeu. Aïe ! D'autant que le tirage initial n'est pas assez important (5 000 exemplaires) pour diviser suffisamment les coûts fixes... Parmi lesquels, les frais d'étude (tests, analyse et réécriture des règles), les frais de maquette et de dessin, la composition des textes et la photogravure. Mais International Team n'est pas assez "gros" pour investir dans une production en plus grand nombre. Au bout du compte, un coût de fabrication relativement élevé.

Les tests

Une étape indispensable. Le jeu a été élu "Pion d'Or 84" par l'équipe de J&S. Voici déjà un gage de qualité. Mais il n'en reste pas moins à tester les règles dans les moindres détails. Mais, par qui ?
I.T porte son choix sur un club de jeux d'Amiens, "La Guilde des Saigneurs" animé par Philippe Loiseau. Ce club s'était fait remarquer en adressant spontanément à I.T de longs commentaires sur les règles du précédent Pion d'Or, *Fief*, que les joueurs avaient jugé fort imprécises.
Philippe Loiseau a donc reçu le jeu "brut de forme" : il en étudiera la règle dans un premier temps, puis, fera une partie avec les joueurs confirmés du club : quelques points de la règle sont à préciser... ; à la deuxième partie, des néophytes prendront place avec les initiés autour de la table. Là également, des imprécisions apparaissent... Philippe Loiseau rédigera un rapport de trois pages sur les règles : des remarques sur le vocabulaire, des précisions sur des phases

La découpe des plateaux : tout est automatique...



Marco Donadoni et D.R.



Le filmage des boîtes : une fois remplie et fermée, la boîte est enveloppée d'un film qui la protège.

du jeu, des propositions ; et fera même part des réactions des joueurs-testeurs. Ravis! *"Pour nous, ce fut une très heureuse expérience. Indépendant, le club a pu tester le jeu en toute sérénité. Au club, nous pensons que c'est un très bon jeu ; nous attendons le résultat avec impatience"...*

Et pour bien "jouer le jeu", le club ne prendra pas contact avec les auteurs pour explication. Pour sa participation, le club sera rétribué en jeux.

La réécriture

L'étape douloureuse. Renzo Angelosanto en perd ses cheveux... D'une part la règle originale des auteurs ; d'autre part le rapport des testeurs. Il faut concilier le tout... en veillant particulièrement à la clarté.

Là, il faut bien avouer, c'est dur! Des "spécialistes" contactés, les premiers refusent ce travail "ingrat", les autres l'entreprennent sans obtenir un résultat satisfaisant... Renzo Angelosanto fulmine, il a perdu trois mois. Finalement il fait appel à une professionnelle de la presse, une habituée du "rewriting". Car, le problème est là : comment trouver une personne qui sache (bien) écrire, comprendre un jeu, et déceler les "loups" qui se cachent encore dans ses règles ?

Dès qu'un jeu s'adresse au grand public, *"il ne faut pas hésiter à le tester 50, 100 fois, et surtout ne pas essayer d'extrapoler la règle"*. Ainsi, à la réécriture de la règle, d'autres points de litige sont apparus, parce que le club-testeur, habitué aux jeux et à leurs règles, a "deviné" telles ou telles imprécisions ou omissions.

A la suite de cette expérience, Renzo Angelosanto va même jusqu'à suggérer la création d'une nouvelle spécialité "re-writeur-testeur" de jeu!!

Parlons technique

A partir de là, nous nous rendons en Italie, à l'Usine d'International Team à Milan.

Le produit fini : ...pas pour vous, qui allez à présent le découvrir.



La maquette originale est arrivée depuis avril. Fabio Pastori, dessinateur indépendant, connu pour avoir déjà illustré une partie de la collection "Juniors", a été choisi. C'est lui qui dessinera le plateau de jeu d'après la maquette des auteurs, les pions, les cartes et l'illustration de la boîte.

Fabio Pastori s'est bien entendu documenté sur l'atmosphère de la France des années 50 : celles des gangs célèbres dont bien sûr celui des traction-avant...

Une fois en possession des dessins, l'atelier des graphistes entre en jeu. Deux jeunes femmes, Franca et Yana, vont réaliser la maquette définitive. C'est-à-dire choisir le caractère du titre, mettre en place les textes sur la boîte (sans oublier le logo Pion d'or de J&S bien entendu !), sur le plateau de jeu, dessiner les cartes au bon format ; et mettre en page les règles. Car entre temps, les règles ont été composées en France en français et traduites en italien, à Milan. Les règles en deux langues sont fin prêtes - relues pour la xe fois -. Leur impression va commencer.

Pendant ce temps, l'atelier des graphistes a envoyé les dessins mis au format à la photogravure. Les premières épreuves arrivent. On corrige au besoin : telle couleur est trop forte, telle autre au contraire n'est pas assez vive. Les textes en jaune sont-ils bien placés et bien lisibles sur le fond bleu? Tout repart à la photogravure. Après corrections des épreuves, on réalise les films qui seront envoyés à l'imprimerie.Et, ça roule... D'abord la boîte, puis le plateau, et ensuite les cartes... Vient ensuite la phase collage des feuilles imprimées sur le carton. Puis la coupe aux dimensions, pour la réalisation de la boîte. Le plateau de jeu suit de même : collage, puis coupe au format, et ensuite, redécoupe en cinq pièces façon puzzle (comme de nombreux jeux d'International Team).

Toutes ces différentes étapes sont hautement automatisées. Par exemple la découpe des plateaux de jeux. Elle est effectuée par une machine "spéciale". D'un côté, la pile de plateaux bruts, c'est-à-dire le dessin collé sur un carton. Par un système de ventouses et de roulements, ils arrivent sur le plateau de la machine, un bras descend, coupe le carton au format souhaité du plateau de jeu, et pré-découpe les cinq pièces. Les plateaux ainsi préparés continuent leur chemin sur les roulements et sont stockés en pile, prêts pour la mise en boîte.

Le remplissage de la boîte n'est, lui, que semi-automatique. Tous les éléments arrivent sur bande transporteuse à un distributeur. Mais c'est une employée qui dispose dans la boîte tout le matériel : plateau, cartes, pions, supports, dés, sablier. Puis la chaîne automatique reprend : la boîte refermée est enveloppée d'un film puis est acheminée par bande transporteuse au conditionnement. Là, les boîtes sont emballées à raison de douze ou quinze par carton. Des ateliers d'International Team sortent en moyenne deux mille boîtes par jour.

Pour le *Gang des Traction-avant*, c'est par camions, que les cartons sont acheminés en direction de la France, de la Belgique et de la Suisse. Quelques jours plus tard, les premiers exemplaires sont dans votre boutique préférée.

Trois ans après sa première ébauche, vous pouvez jouer au premier jeu de Serge Laget et Alain Mumoz... et au 5e Pion d'Or de J&S.

Maryse Raffin



LE GANG DES TRACTION-AVANT

(International Team)

matériel :

• 1 plateau de jeu en cinq éléments de carton, représentant les "rues chaudes" de la capitale avec 2 banques, 3 cafés et 15 hôtels ;
• 6 planches de 20 pions de couleurs différentes, représentant les hommes de main de chaque joueur ;
• 54 cartes "embrouille" ;
• 24 cartes "super-embrouille" ;
• 120 billets de banques exprimés en "thunes" ;
• 1 marqueur "1er joueur" ;
• 2 dés ;
• 1 marqueur "fourgon postal" avec support plastique ;
• 1 sablier (de 3 minutes).

but du jeu :
devenir le Caïd incontesté de la pègre parisienne en amassant le plus de thunes possible. Sera déclaré Caïd celui qui aura atteint la barre de 20 millions de thunes (20 briques).

le jeu :
chaque joueur choisit un chef de gang qu'il désire incarner (Pierrot le Fou, Riton le tatoué, Monmon, le Moko, le Gros ou le Mammouth), s'installe devant sa base et pose sa réserve d'hommes de main à l'extérieur du plateau. Puis il prend 3 cartes "embrouille", une carte "super-embrouille", et reçoit un capital de départ de 500 000 thunes. Le déroulement de la partie s'organise en tours de jeu, divisés en cinq phases successives qui sont dans l'ordre ; détermination du premier jour, magouilles, mouvements et combats de rues, casses et attaques de bases et obtention de cartes. Toutes ces phases ont leur importance et doivent être jouées dans l'ordre. Certaines d'entre elles, comme la phase "magouille", demande de faire preuve de diplomatie afin de créer des alliances durables ou non ou d'échanger des renseignements, armes, mouvements, etc.
Les cartes "embrouille" et "super-embrouille" permettent de combattre, de se sauver ou de se protéger, et leur gestion devra être suivie de près. Ainsi, la carte "Colt 45" permet de tirer une fois sur un adversaire alors que celle du "Stan Mark II" cinq fois. La carte "esquive" annule un tir et celle de la "traction-avant" apporte 6 points de mouvement supplémentaires et est le seul moyen de se sauver après un casse.
Sur le plateau, peu d'endroits tranquilles pour les joueurs. Dans la rue, les risques de coups de feu lors de rencontre sont permanents. Même les bases peuvent être attaquées... Seuls les cafés permettent une cohabitation pacifique entre gangs adverses, en vue de magouilles éventuelles. Un rassemblement de trois hommes d'un même gang dans un café permet d'obtenir une carte "super-embrouille", de quoi préparer quelques mauvais coups. Les hôtels ne pouvant être occupés que par un seul pion permettent d'obtenir une carte embrouille. Quant aux banques, elles seront le théâtre de nombreux casses et partages plus ou moins foireux. Il faut donc jongler avec tout cela pour obtenir le maximum d'efficacité de ses hommes de main et amasser le maximum de thunes...

commentaires :
sous ses airs de jeu de société simple avec cartes et billets de banque, *Le Gang des traction-avant* s'avère un jeu très complet qui allie avec brio stratégie et diplomatie. Le hasard n'entre que peu en ligne de compte, si ce n'est pour le tirage des cartes. Toutefois, la simplicité des règles en font un jeu accessible à tous. Et l'apport des règles optionnelles permet d'en agrandir les possibilités.
Les auteurs, Alain Mumoz et Serge Laget ont réussi à créer un excellent jeu destiné à tous ceux qui veulent passer une agréable soirée où l'humour et la traîtrise seront les maîtres du jeu, dans l'univers des années noires d'après-guerre, où les colts sortent aussi vite que les traction-avant prennent les virages !
Ce jeu qui a obtenu notre pion d'or en 1984 méritait d'être publié rapidement, voilà chose faite !

en bref :
type de jeu : stratégique et diplomatique
nombre de joueurs : de 4 à 6 joueurs
présentation : 7/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥♥♥ passionnément.

BASTON

(Jeux Actuels)

matériel :

• un plateau de jeu (en quatre parties accolables représentant très schématiquement un bistrot ou une salle de jeu ou de concert, et quelques « endroits » fixes (téléphone, wc...)
• 20 figurines représentant les acteurs de la Baston (à monter)
• pions "personnage à terre"
• pions "personnage hors-série"
• pions tables à l'endroit et renversé
• pions flippers, baby-foot et jeux vidéo
• 50 pions chaises
• pions canettes intactes (48) et brisées (60)
• pions armes : poings américains (12) ; matraques (12) ; chaînes de mobs (12) ; rasoirs (12) ; crans d'arrêts (12) ;
• pions équipements: gilets de cuir (10) ; blousons de cuir (10) ; santiags (12 paires) ; casques (12) ;
• pions éclats de verres (30)
• pions "ouvert" (24)
• pions "destroy" (24)
• une fiche de tables qui donne les résultats en faisant coulisser sa partie centrale
• 10 fiches de personnages
• 10 feuilles d'ordres
• 2 dés : un à 20 et un à 8 faces.

but du jeu:
éliminer ses adversaires en mettant tous leurs personnages H.S. En clair, tout casser, tout descendre... en 15 tours de jeu.

le jeu:
la scène se déroule dans un troquet. Des bandes de loubards, peu fréquentables ma foi, vont se bastonner. On peut jouer à 2, 3 ou 4. Chacun des joueurs dirige une bande de loubs... Il est conseillé, pour se familiariser au jeu, de ne pas jouer avec 4 personnages au départ... Commençez par faire évoluer 2 "loulous", pour vous faire la main... vous passerez rapidement maître en la matière.
Une fois le plateau correctement préparé, à votre convenance, après avoir installé les tables, les chaises, les jeux électroniques, le baby, ainsi que les canettes comme vous l'entendiez, vous allez créer votre personnage. Pour ce faire, chaque joueur utilise une feuille de personnages. Il va dès lors personnaliser ses loubards, en leur donnant un nom, en les équipant d'un casque, d'un blouson noir et en les munissant de crans d'arrêts, de matraques, etc.
Chaque joueur dispose de 8 points pour équiper chacun de ses personnages. Puis, il va répartir 16 points comme il l'entend entre 4 caractéristiques de base: force, dextérité, vitesse et constitution. P'tit Louis sera un "rapide", alors que Dudule sera un balaise... mais vraiment lent... Point logique, le personnage le plus rapide agira toujours le premier.
Le jeu proprement dit est prêt. Une partie de *Baston* dure 15 tours. Un tour est divisé en deux phases. Une phase de programmation, pendant

laquelle chaque joueur note secrètement les ordres que chacun de ses personnages devra exécuter pendant le tour. Ces ordres sont de 3 types: mouvements, coups, ou actions... Et la phase d'exécution, pendant laquelle ces ordres sont mis en œuvre.
Chaque tour est divisé en trois séquences et chaque séquence en deux rounds. Ces deux rounds ne représentent pas vraiment deux actions successives, mais plutôt deux phases d'une même action : mouvement au premier round; puis coup ou action au second round. Il est impossible, strictement impossible d'effectuer un mouvement au second round d'une séquence...
Comme vous le remarquerez, *Baston* possède bon nombre de caractéristiques du JDR. On battit le décor, le lieu des hostilités comme on l'entend (en corrélation avec le scénario inventé) ce qui donne un jeu renouvelable à l'infini...
Point important, le personnage ne frappe pas « à l'aveuglette ». Lorsqu'il entreprend de frapper un autre à coups de poings, ou de pieds, ou en utilisant une arme quelconque, il va devoir localiser le coup en se référant à la "table de localisation des coups" pour savoir quelles parties du corps de l'adversaire il peut toucher. Puis, le joueur qui contrôle l'attaquant va devoir réaliser un jet de toucher en jetant un dé à 20 faces. Il lit le résultat puis se réfère à la table des modificateurs pour modifier le résultat du coup en fonction de la situation de l'attaquant de celle du défenseur et de la nature du coup.
Une fois le coup porté, on calculera les blessures et les étourdissements. A cet effet, les joueurs utiliseront la fiche de table avec sa règlette coulissante. On y lira le nombre de points d'encaissement perdus par l'agressé à la partie du corps touchée...
Enfin, point caractéristique du JDR, le joueur peut conserver ses personnages... En effet, au terme d'une partie, les personnages qui n'ont pas été mis hors de combat gagnent un point d'expérience... même s'ils sont embarqués par la police... Cette police dont on entend la sirène trois tours avant la fin. Ces "grognards" garderont tous les objets, armes, équipements en leur possession, en vue de la prochaine... Baston!... (un livret contenant huit scénarios est livré dans la boîte).

commentaire:
c'est un fait, *Baston...* "ça donne"! Voilà longtemps que nous n'avions eu à tester un si bon "euj". Dire que c'est un jeu vivant, peu ennuyant, serait un euphémisme. Si tu aimes la "stomb", si tu aimes tout destroy, tout défoncer, y'a pas d'lézard avec "Baston", tu vas t'éclater ! Les inventeurs — Pierre Clequin et Bruno Faidutti — ont réalisé un savant mélange de jeu de rôle, de jeu de simulation et d'aventure, un mélange explosif !
Sitôt rentré dans ce troquet pas très catho... c'est l'enfer. On replonge dans l'atmosphère de la zone; des petits troquets bien "chelou" et bien craignos situés aux abords des cités ghettos.
A tout seigneur, tout honneur, c'est Margerin qui s'est chargé de l'illustration de la boîte et des règles (pions). Dès le départ, on est plongé dans l'ambiance. Coups de poings, pieds, boules, canettes, crans d'arrêts, poings américains, manches de pioches, chaînes de moto pleuvent... Si t'es une "meuf" arrache toi d'là... t'es pas d'leur monde! Ce n'est pas Renaud qui me démentira...
Même les "bleus" s'initieront rapidement à *Baston*. Les règles, exhaustives, sont claires et bien présentes et facilement abordables... de ce côté-là, pas de "blème"! Les parties sont passionnantes, délirantes, éclatantes. De ce côté-là non plus, aucun "blème"!
Bref, l'idée de départ était excellente... La réalisation a atteint le niveau de l'idée... Maintenant, laisse béton les commentaires et les critiques et viens faire tes preuves... Tâche de faire fort, très fort sinon... Tu te feras rapidement destroy

en bref :
type de jeu : simulation
nombre de joueurs : 2 à 5
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 9/10
nous aimons : ❤❤❤
passionnément



LE PETIT BAC
(MB Jeux)

matériel :
- un plateau de jeu hexagonal en plastique, comportant six « trous », avec au centre une partie mobile sur laquelle viennent les dés ;
- un étui de 6 dés « alphabétiques » ;
- 13 cartes imprimées recto-verso ;
- un bloc de marque.

but du jeu :
au terme de quatre manches, totaliser le plus grand nombre de points en ayant trouvé un maximum de mots. Les premières lettres de ces mots correspondent à une des lettres indiquées sur les dés.

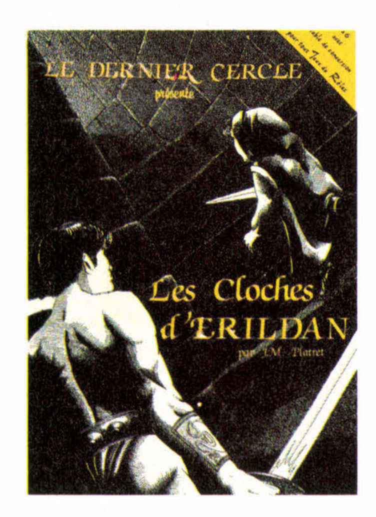
le jeu :
au départ, chacun des joueurs prend une feuille de marque et un crayon. Un des joueurs bat les 13 cartes (chacune représentant une matière : oiseau, pays, fleurs,...) et en dispose 6 sur le plateau de jeu, dans les « trous ». Pendant ce temps, un autre joueur a fait rouler les dés, puis les a placés au centre du jeu. Chacune des lettres correspond à l'une des cartes.
Dès lors, le jeu va pouvoir commencer. Une fois le signal du départ donné, chaque joueur s'empresse de trouver le plus rapidement les noms qui lui sont demandés, par les dés et les cartes.



Exemple très simple : une fleur commençant par F ; un prénom féminin en N ; une ville par G, etc. Le premier à avoir ses 6 noms annonce "Stop!" et met ainsi un terme à la manche. Chacun décompte ses points : 2 points par mot trouvé. Si le même mot a été trouvé par un minimum de deux joueurs, il doit être rayé sur toutes les listes, il n'accorde aucun point.
Après avoir changé les cartes, refait rouler les dés, la seconde manche peut démarrer. Au terme de la quatrième manche, chaque joueur additionne les points obtenus et compare son résultat avec celui de ses adversaires. Celui ayant réalisé le meilleur score est déclaré vainqueur.

commentaire :
lequel d'entre nous n'a jamais joué au "Bac" ? Lequel d'entre nous n'a jamais tracé six, sept ou huit colonnes sur un papier trouvé à la sauvette en proposant à ses acolytes de "faire ... un bac" ? ! *Le Petit Bac* reprend scrupuleusement les données de ce jeu connu depuis notre plus tendre enfance ... Les règles en sont simples, claires, le contraire eut été étonnant! Mais où se loge l'originalité ? En toute objectivité, cette création MB n'a rien apporté de novateur dans le monde du jeu. De fait, où est l'intérêt d'élaborer un jeu que l'on peut improviser n'importe où, n'importe quand avec ... un stylo et un papier ? ... Mention passable pour ce jeu connu de tous les examinateurs.

en bref :
type de jeu : littéraire
nombre de joueurs : 2 ou plus
présentation : 6/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 2/10
nous aimons : ❤
un peu



LES CLOCHES D'ERILDAN

(Le Dernier Cercle)

Après *Le Repaire* (voir *J & S* n° 33), ce sont *Les Cloches d'Erildan* de JM Platret que vous présente le Dernier Cercle, cette toute jeune société d'édition grenobloise de modules pour jeu de rôle médiéval-fantastique. Si le premier s'avérait assez simple pour les aventuriers, il en est autrement pour ces *Cloches d'Erildan*, qui ne sonneront pas si facilement. Cela débute comme une campagne, où les aventuriers doivent retrouver les ruines d'une ville perdue, Erildan. Mais l'expédition ne sera pas de tout repos, qu'elle emprunte le désert ou les collines, bien des rencontres auront de quoi faire réfléchir les aventuriers. Lorsqu'enfin Erildan sera découverte, il faudra encore percer bien des secrets pour parvenir à faire sonner ces cloches... et dans le bon ordre, et encore libérer l'armée oubliée pour sauver Dulthur assiégée. Une aventure mouvementée où la réflexion sera tout autant utile que la ruse,... de quoi bien remplir une soirée, pour un prix honnête : 60 F. Les dessins ne sont pas très réussis... dommage.

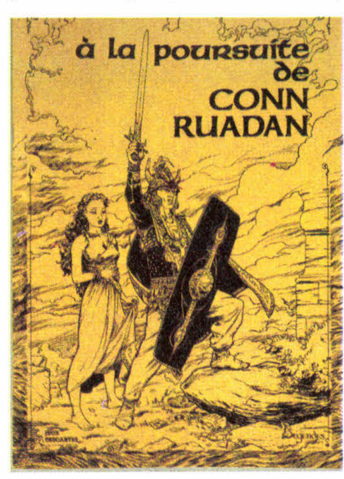
A LA POURSUITE DE CONN RUADAN

(Jeux Descartes)

Troisième scénario pour *Légendes Celtiques*, qui emmène les aventuriers Atrenates sur les traces de Conn Ruadan le Formoîré. Ceci afin de retrouver Etaine, la célèbre femme de Commios, chef de la tribu sénète. Seul espoir pour les Atrenates d'obtenir l'alliance des Senètes contre l'invasion des Ostrites.

Cette poursuite comporte de nombreuses épreuves avant d'atteindre l'Autre Monde, où s'est retranché Conn Ruadan. La suite risque de réserver des surprises quant au dénouement, mais ne déflorons pas les secrets.

Dans un esprit différent des autres, ce scénario de Stéphane Daudier est l'un des plus originaux de la série, tout en étant une très belle histoire celte, et abondamment illustré. Signalons tout de même qu'au premier regard, la couverture,



signée Didier Guiserix, semble comporter une tache rouge. Mais non !... il s'agit du joyau de Conn Ruadan, où réside une partie de sa magie... magie qui ressort de la couverture ! A noter l'excellente initiative de pouvoir disposer de tous les personnages de ce scénario, grâce à une double planche de figurines en couleurs à découper. 69 F, abordable.

COLLAPSAR

(Vopaliec-SF)

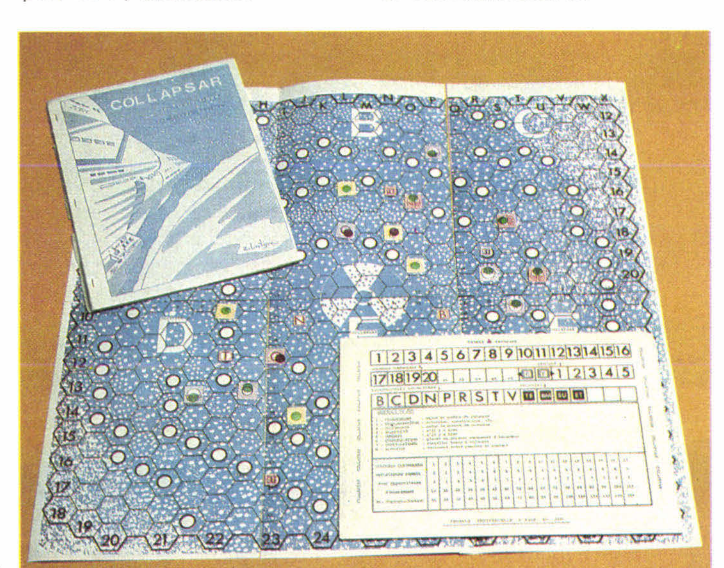
Ce nom bizarre, qui est en fait la contraction du nom anglais *Collapsed-star* (trou noir), ne pouvait être qu'un jeu galactique.

L'auteur, Claude Bourlès, l'a réalisé en collaboration avec des membres du club Vopaliec d'Angers et fait éditer avec les moyens du club à un nombre très limité. La réalisation, bien qu'amateur, a été faite avec soin. Il s'agit d'un volume dont la première partie concerne les règles et la seconde, en carton, comporte les pions, feuilles de jeu et plateau, à détacher et découper. Le tout est livré avec sachets en plastique permettant le rangement des pions. Très bien.

Le thème du jeu est la lutte contre le pouvoir de la Galaxie et la recherche des vestiges d'une ancienne civilisation qui avait atteint un très haut niveau technologique. Ces connaissances amenant une victoire quasi certaine à celui qui les découvrira.

Même si les caractères du wargame sont utilisés, ils ne suffisent pas pour gagner. Le joueur devra gérer sa flotte et ses planètes avec précision et faire preuve de diplomatie en vue d'alliances éventuelles.

Quant au déroulement de la partie, il ne comporte pas moins de huit phases pour chacun des joueurs, allant de la collecte des revenus, jusqu'aux négociations en passant par les mouvements, combats, établissements de bases, explorations et communications.



En lisant la règle, la multitude de termes scientifiques et de SF déroute un peu et plusieurs lectures semblent nécessaires. Bien que demandant une bonne pratique avant d'en assimiler toutes les subtilités, ce jeu s'avère être très complet, reprenant tous les thèmes de la SF galactique et de la conquête du savoir. Il faut préciser que les sources d'inspiration viennent d'œuvres majeures en SF, dont la liste est donnée en fin de règle. 80 F + port à Vopaliec-SF : 26, square des Anciennes-Provinces 49000 Angers.

Collapsar peut également se jouer par correspondance. Des parties ont déjà commencé... mais on peut tout de même prendre contact avec l'auteur qui gère tout cela : Claude Bourlès : 146, rue de la Barre, 49000 Angers.

NOUS AVONS REÇU...

- *L'Atarien* consacré comme son nom l'indique à Atari. Un jeu d'adresse et d'aventure en kit. Tous les deux mois. 40 F. Abonnement à Atari c/o G. Gam, BP 681, 95200 Sarcelles.
- *Le Nouvel Archimède,* n° 5 juillet 85. Les reines sur un échiquier... 20 F. Sur abonnement à l'Association pour le développement de la culture scientifique : ADCS, BP 22, 80002 Amiens cédex.
- *La Revue des Échecs,* n° 13. Les actualités internationales et françaises ; des problèmes, les ordinateurs, etc. A Lire « Euwe, faux mage de Hollande ? » 30 F dans les boutiques spécialisées ou sur abonnement à Ludo-Systems, 9, rue Victor-Cousin, 75005 Paris.
- *Casus Belli* n° 27. Spécial scénarios. Pour Car Wars, Cthulhu, Légendes, Empire Galactique... et AD & D, bien sûr ! 20 F dans les bonnes boutiques ou sur abonnement : 5, rue de La Baume, 75008 Paris.
- *Ludo*, n° 1. La revue (trimestrielle), officielle de l'Association des ludothèques françaises. La première ludothèque est née à Dijon en 68. Seize ans après, on en dénombre 456... Cette revue vient à point... 28 F. Sur abonnement uniquement à Ludo, 1, place Seraillier, 83780 Flayosc.



ALÉSIA

(Jeux Descartes)

En avance sur le gros de la rentrée, Jeux Descartes nous propose un wargame retraçant la bataille d'Alésia en 52 avant J.C., sous un nouveau look... En effet, cette maison d'édition qui nous avait habitué à un format nettement plus petit pour sa collection de simulations historiques, adopte ici le format bien connu des wargames d'International Team. Pour ou contre ? Esthétiquement c'est très joli et permet de décorer facilement les vitrines des magasins, mais en pratique, c'est très difficile de les ranger chez soi. Mais il faut avouer que ce format permet d'obtenir un plateau de jeu, digne de ce nom, clair et agréable à utiliser. Mais laissons chacun avoir ses préférences pour en revenir au jeu...

Côté matériel, lorsque l'on ouvre la boîte, on découvre un grand tapis de feutrine rouge sur carton où deux moules plastiques s'incrustent pour contenir les pions. En dessous, un livret de règles de 24 pages, deux planches de pions prédécoupés, un dé et un plateau de jeu à monter en cinq éléments, représentant la place forte d'Alésia et les fortifications édifiées par les Romains afin d'encercler Vercingétorix et ses 40 000 Gaulois.

Le livret de règles, qui comme le signale l'auteur, G. Weber, peut sembler impressionnant aux non-habitués, est en fait d'une clarté peu commune : un rappel historique concis pour mettre les joueurs dans l'ambiance et leur faire comprendre certains aspects du jeu, des règles proprement dites, puis d'une note de l'auteur suivie des conditions historiques expliquant les techniques militaires de l'époque.

Les règles du jeu expliquent pas à pas, et avec précision, les différentes étapes de la partie et sont illustrées de nombreux exemples. Destinés à un public non-connaisseur, ceux-ci remplissent très bien leur rôle et ne laissent peu d'interrogations.

Le principe du jeu est simple, employant les règles de base des wargames (mouvement, zone de contrôle, rapport de force, recul, etc.), tout en possédant quelques particularités propres. Le souhait de l'auteur de ne pas faire un jeu compliqué, tout en gardant une certaine cohérence historique semble parfaitement réalisé, et on prend plaisir à recréer ce siège, ne serait-ce que pour tenter de changer l'Histoire, en permettant à Vercingétorix de s'échapper. Un jeu qui devrait être employé dans les écoles afin d'intéresser les élèves à cette période mouvementée de notre histoire.

En résumé, un jeu à conseiller à des débutants pour sa facilité d'accès et la clarté de ses règles, ce qui n'empêchera pas les connaisseurs d'y trouver de l'intérêt.

Côté fabrication, signalons tout de même quelques négligences regrettables. Certains pions Gaulois voient le nom de leur tribu tronqué ainsi que leur potentiel de mouvement et de combat (erreur d'imprimerie sûrement !). Les moules plastiques fournis pour ranger les pions sont finalement peu pratiques, car trop hauts, gênant la fermeture de la boîte. Quant au tapis rouge, très joli au demeurant, son utilité reste à découvrir.

Enfin, sachez qu'il vous en coûtera environ 240 F. Le prix ne devrait pas décourager les fans de wargames. Mais il semble élevé pour un jeu qu'on aurait pu conseiller à un plus large public et aux jeunes d'âge scolaire notamment.

Fabrice Cayla

LES PROMESSES DE LA RENTRÉE

En ce qui concerne les JDR et jeux de simulation, la rentrée devrait être féconde, ceci aux dires des éditeurs, qui nous ont promis beaucoup de choses... Voici en avant-première les nouveautés attendues d'ici la fin de l'année.

LES JEUX DE ROLE

• chez Jeux Actuels, *La Compagnie des Glaces,* tiré de l'oeuvre de G.J. Arnaud, devrait, enfin, voir le jour. Pour *L'Ultime Epreuve,* un paravent avec le matériel et un nouveau livret de scénarios.

• Chez Jeux Descartes, deux livrets de scénarios pour l'*Appel de Cthulhu ;* une boîte *Les masques de Nyarlathotep* contenant cinq livrets, toujours sur le mythe de Cthulhu. Une traduction de *Consulting Detective* (Sleuth publications), qui s'appellera *Detective conseil.* Un jeu assimilé aux jeux de rôle, mais sans meneur de jeu, un peu à la manière des livres-jeux en solitaire, mais à plusieurs (voir notre n° 25, "Le retour de Sherlock Holmes"). Enfin un JDR français dont le contexte est la période 1870-1914: *Maléfices.* Le matériel fourni serait important: livret, écran, feuilles de personnage et de meneur de jeu, dés à 10 faces, cartes de tarot et livret de scénarios... Dernière nouvelle: Jeux Descartes s'attaquerait à la traduction de *Paranoïa* (West End Games)...

• Chez la NEF, *Rêve de Dragon,* en octobre. Il s'agit d'un JDR utilisant la table unique un peu à la manière de *James Bond* ou *Chill.* Il se présente sous la forme de deux livrets : le jeu et le livre de magie. La NEF envisage d'éditer ensuite tous les deux mois un scénario pour *Rêve de Dragon.* Prévus aussi un module médiéval-fantastique *Bead Tabdir* en octobre ; un module « années 20 » (au titre non-défini), en novembre ; et enfin à nouveau un médiéval-fantastique pour décembre.

LES JEUX DE SIMULATION

• mis à part *Baston* qui est déjà sorti en juillet, Jeux Actuels devrait sortir, sous réserve, *l'an Mil,* jeu évoquant la formation du royaume de France, au début du XIe siècle.

• chez Jeux Descartes à part *Alésia* jeu stratégique sur le long siège de cette résistance Gauloise, qui vient de sortir, rien en vue...

• en matière de jeu classique, pas grand-chose à l'horizon. Seul Nathan annonce *Scoop,* un jeu de connaissance autour des grands groupes de la presse française...

LE FRUIT DU PÉCHÉ

(Lemon Games)

Sous le nom de "Lemon games" se cachent quelques membres d'un club qui ont décidé de publier des scénarios pour jeux de rôle. Le premier, celui-ci, réalisé avec peu de moyens, est particulièrement réservé à *AD & D.* En fait, il s'agit du module qui a servi au tournoi de l'Astrolabe du 22 juin dernier, qui emmenait les aventuriers dans le pays des Folklos, à la recherche de ce fameux fruit du péché.

Aventure pour 4 à 6 joueurs. D'autres modules doivent parait-il voir le jour. Dans quelques boutiques spécialisées, pour environ 22 francs.

L'ŒIL NOIR EN FRANÇAIS !

Le fameux JDR "grand public" allemand *Das Schwarze Auge,* édité par la société Schmidt a traversé le Rhin. Il arrive en France en français. Dès la fin de ce mois, vous trouverez la boîte d'initiation, les accessoires du MJ, à 129 F chaque ; quatre modules aventure de 4 à 6 joueurs, et deux aventures solo, à 35 F chaque. Nous en reparlerons plus longuement dans un prochain numéro.



ECHECS ELECTRONIQUES :



Elite A/S 5 mégahertz, encore plus vite, mais...

	ELITE A/S5	EXCELLENCE	RAPPEL DU MEILLEUR
Diag. 1	0 s	0 s	Chess Super 9 de luxe, Constellation 3.6, Elégance, Turbostar, Conchess H, Mephisto Blitz : 0 s
Diag. 2	2 s	6 s	Conchess H, Mephisto Blitz :1 s
Diag. 3	4 min 6 s	4 min 14 s	Conchess H : 20 s
Diag. 4	1 s	2 s	Constellation 3.6, Super Constellation, Elegance, Conchess H, Mephisto Blitz : 1s
Diag. 5	32 s	51 s	Turbostar : 4 s
Diag. 6	2 min 16 s	3 min 26 s	Turbostar : 57 s
Diag. 7	8 min 21 s	9 min 27 s	Super Constellation : 1 s
Diag. 8	9 s	12 s	Conchess H, Mephisto Blitz : 2s
Diag. 9	9 min 40 s	10 min 55 s	Conchess H : 1 min 20 s

Moins de six mois après la commercialisation de *Elite A/S 3* dont l'horloge du microprocesseur tournait à 4 megahertz, Fidelity Electronics vend maintenant un *Elite A/S* qui tourne 25 % plus vite, soit 5 megahertz. C'est la seule différence entre les deux modèles, que rien ne permet de distinguer. Le prix reste le même lui aussi : 7 500 F. Ce gain en rapidité n'apporte d'ailleurs pas grand-chose, excepté dans certaines combinaisons tactiques. La place modeste de cet appareil dans l'open du championnat de France (voir page 4) montre bien que le programme demeure l'élément le plus important, et que la vitesse ne vient que loin derrière pour ce qui est de la force d'une machine.

Si vous désirez acquérir *Elite A/S 5 megahertz,* et que vous craigniez de vous faire "refiler" un modèle 4 megahertz, vous n'avez qu'une solution : poser l'un des diagrammes de notre grille de tests, (voir page 31) le 3e par exemple, le temps de réponse vous renseignera sur le modèle proposé.



L'Excellence succède au Sensory 9

Après trois ans de bons et loyaux services, le *Sensory 9* - dans ses deux montures - cède la place à *Excellence Challenger* qui se veut le nouveau cheval de bataille de Fidelity Electronics. L'*Excellence* est en progrès par rapport au *Sensory 9* sur les points suivants :

1. son programme est indiscutablement plus fort. Il est très proche de celui de *Elite A/S ;*
2. son horloge est plus rapide, 3 megahertz au lieu de 2 et 1,5 pour les deux versions du *Sensory 9.* Donc plus grande force tactique ;
3. l'échiquier sensitif vert et crème est plus agréable, et plus sensible aux pressions sur les cases ;
4. il a une autonomie de jeu sur piles infiniment plus importante : 100 à 250 heures contre à peine 10 ;
5. il possède des niveaux spéciaux pour résoudre les mats en 2, 3 et 4 coups, alors que le *Sensory 9* échouait souvent en ce domaine, annonçant des mats en 4 coups, là où il en existait en 3 ou même en 2, etc ;
6. il affiche sa profondeur d'analyse en demi-coups.

Par contre il est nettement moins agréable que le *Sensory 9* sur deux points :

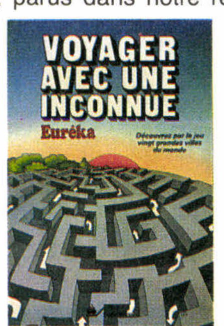
- les déplacements sont désormais affichés par un système de coordonnées. Cela fait une économie de diodes (16 au lieu de 64), et surtout d'énergie - d'où l'autonomie des piles multipliée par 10 à 25 - mais il est beaucoup moins facile de comprendre les déplacements ;
- conséquence directe, le coup que l'ordinateur envisage pendant son analyse ne peut plus être obtenu d'un seul coup d'oeil à 2 diodes clignotantes, mais nécessite d'appuyer deux fois sur une touche et de comprendre par abscisse et ordonnée le déplacement envisagé de la pièce.

Au total, le bilan est tout de même largement positif, surtout si l'on considère que ce nouveau produit ne coûte pas plus cher que la précédente : 2 200 à 2 500 F selon les points de vente.

P.N.

VOYAGER AVEC UNE INCONNUE

...Pas si inconnue que cela d'ailleurs! Puisqu'il s'agit d'un ouvrage d'Eurêka, alias Marie Berrondo, notre collaboratrice... Ce livre, qui a pour sous-titre "découvrez par le jeu vingt grandes villes du monde", regroupe la plupart des casse-tête sur le thème des grandes cités, parus dans notre revue.

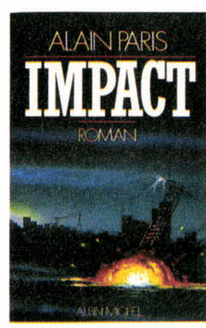


Quelque cent cinquante problèmes et leurs solutions. Un guide touristique pour vrais fans matheux (éditions Londreys, 264 pages, 78 F).



JOUEZ AVEC HUGO...

...avec les cartes à jouer Victor Hugo bien sûr! Un jeu de 54 cartes, où les figures "sont" des personnages du grand écrivain. L'As de ♥ c'est... Gavroche évidemment. En souvenir de l'année Victor Hugo. Un regret, les figures sont signalées en anglais(!!) : Queen au lieu de Reine, King au lieu de Roi... 40 F.



IMPACT : LE ROMAN DU JEU

Il ne s'agit ni d'un jeu, ni d'un livre-jeu, mais tout simplement d'un roman, qui mérite tout de même que l'on en parle. C'est en effet, un récit conçu à la manière d'une partie, grandeur nature, de jeu de stratégie et de rôle.
Les ingrédients sont là: un meneur de jeu, richissime et mégalomane, qui seul, connait le but et manoeuvre les joueurs... Ceux-ci sont un joueur d'échecs surdoué, un mercenaire sans scrupule, une dangereuse terroriste, et quelques autres... Ils ont un rôle précis, qui est fonction de leurs "caractéristiques".
L'enjeu: Paris! Cette ville restera-t-elle inactive?...
L'auteur de ce roman, Alain Paris, semble être un joueur, ce qui n'est pas pour nous déplaire! Ne serait-ce qu'en lisant les premières pages, où l'on suit le jeune joueur d'échecs acheter une revue spécialisée dans les jeux de réflexion (*qui est-ce ?*)... En outre, c'est un passionné de figurines (25 mm, en plomb), avec lesquelles, il refait toutes les grandes batailles, changeant ainsi le cours de l'Histoire sur le tapis de son salon... Ce jeune joueur d'échecs, timide et névrosé, va se trouver mêlé à un grand jeu, pour lequel il devra mener une partie, comme il n'aurait jamais pu l'imaginer, contre un adversaire enfin à sa mesure !
Mais n'en dévoilons pas trop, de peur de retirer le suspense, garanti, qui demeure du début à la fin de ce roman superbe. (*Impact*, de Alain Paris, éditions Albin Michel, collection Spécial Supense, 69 F).



POUR ENFANTS...

La Ceji vient d'éditer deux petits jeux pour enfants :
Kim Color est un jeu de mémoire visuelle. Un plateau composé de 5 × 5 cubes décorés roulants, une grille-carton, 48 pions des mêmes symboles que les cubes. Il s'agit, de mémoire, de replacer sur la grille les pions-symboles que l'on a découverts, pendant 45 s, sur le plateau. Il faut remplir la grille en une minute trente secondes. A partir de 7 ans (et même moins à notre avis). Un beau matériel pour un jeu déjà vu des dizaines de fois, sans originalité. 150 F.
Destination Arkadia est un jeu de parcours (ci-contre). Le « must » : un plateau en trois dimensions. Vous l'ouvrez... et hop ! Le décor surgit ! Quatre pions-cartons et supports et un dé complète la boîte. Là, on utilise à fond les animations. Ainsi la prison est une « vraie », avec la porte qui s'ouvre ! Ravissant ! Un beau matériel comme précédemment, mais un jeu sans surprise. 150 F.
Une remarque tout de même ; ce jeu est tiré de la série française de dessin animé *Les mondes engloutis* (sur A2). A ce titre, il porte, entre autres, le copyright du Ministère de la Culture. On regrettera au passage que la seule fois où l'on aura vu la marque de ce ministère dynamique sur une boîte de jeu, ce sera au hasard d'une aide à la création graphique d'une série télévisée...

B.D

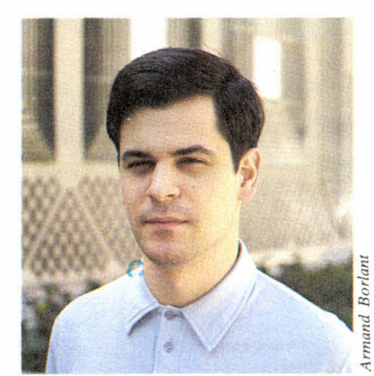
Deux nouvelles aventures *"Elfquest"*: le défi et le chant des loups, tomes 3 et 4, de Wendy et Richard Pini, Goupil Editeur.

LES CHAMPIONS DE J & S...

A eux sept, ils comptent vingt-cinq titres de champion de France et cinq titres de champion du monde. Vous lisez dans chaque numéro leurs rubriques de "grands classiques". Mais les connaissez-vous ? Pour une fois, nous leur avons demandé de parler un peu d'eux-mêmes...

DAMES : LUC GUINARD

Plutôt réservé, Luc Guinard. Pas le genre à vous envoyer une grande claque dans le dos à la fin d'un repas trop bien arrosé. Aucun risque d'ailleurs : il ne boit pas ; ni ne fume... Raie sur le côté et col de chemise boutonné, il joue aux dames.
Grand maître international, premier au classement mobile national, champion de France 81, 83 et 85, sixième aux championnats du monde 1982 à Sao Paulo (Brésil), il est, à 27 ans, l'incontesté numéro 1 français.


Armand Borlant

Luc Guinard : J'ai appris à jouer à 6 ans, avec un copain d'une dizaine d'années. Puis j'ai « joujotté » comme tout le monde jusqu'à l'âge de 15 ans, où je me suis inscrit en club, Là, Dionis (maître international décédé en 1977) s'est intéressé à moi. Il m'a permis d'atteindre rapidement un certain niveau. En 1975, vu le peu de jeunes joueurs en France, j'étais sélectionné pour les championnats du monde juniors, où je faisais un assez mauvais résultat. En 76 et 77, je faisais nettement mieux en marquant plus de la moitié des points.

Jeux & Stratégie : *Et les études ?*

L.G. : Succintes. J'ai passé mon bac B, puis j'ai commencé Sciences éco. J'ai abandonné très vite.

J & S : *A cause des dames ?*

L.G. : Pas vraiment. Ça ne me passionnait pas du tout.

J & S : *Vous exercez une profession ?*

L.G. : Je suis agent de surveillance. Gardien, quoi... Dans une société d'assurances.

J & S : *Les dames pourraient-elles vous faire vivre ?*

L.G. : Pas en France ! Dans les pays de l'Est, les forts joueurs sont militaires ou fonctionnaires. En Hollande, quelques-uns vivent de chroniques dans la presse.

J & S : *Et pourquoi pas en France ?*

L.G. : Ici, les dames ont la réputation d'un jeu facile, inférieur aux échecs. Et, avec à peine trois mille licenciés, la fédération est très pauvre.

J & S : *Financièrement, ça rapporte quelque chose d'être le numéro un français ?*

L.G. : Une rubrique à *J & S*, un livre dans la collection J & S. C'est tout ! Sinon, je dispute deux ou trois tournois internationaux dans l'année (il y en a très peu). Celui de Bordeaux m'a rapporté 3 000 F.

J & S : *Comment conciliez-vous votre profession et les dames ?*

L.G. : C'est simple : j'ai cinq semaines de congés payés, toutes prises par les compétitions. Le championnat du monde a lieu tous les deux ans et dure près d'un mois : il occupe toutes mes vacances. Une année sur deux, je ne peux donc pas disputer le championnat de France. Mes « vacances » sont très programmées. Cette année, la deuxième quinzaine d'août, j'ai fais le championnat de france. En novembre, je ne pourrai sans doute pas disputer les premières olympiades ! En février 1986, j'ai les demi-finales du championnat du monde...

J & S : *Vous vous entraînez beaucoup ?*

L.G. : Trois à quatre heures par jour, en analysant des parties, en rejouant les miennes, en travaillant des ouvertures. Je ne joue pratiquement plus en club, le niveau est trop faible. J'aimerais pouvoir jouer en Hollande...

J & S : *En compétition, dans quel état d'esprit êtes-vous face à un adversaire ?*

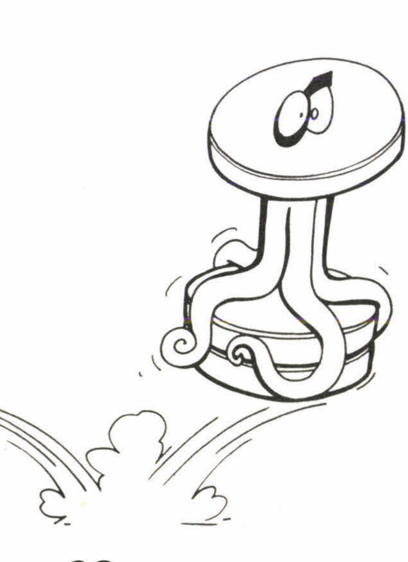
L.G. : A une époque, je ne m'occupais pas de l'adversaire. Je jouais le jeu, le coup le plus fort. Aujourd'hui, je tiens compte des conditions de la compétition : si une nulle suffit, je m'en contente. Dans la mesure où je connais mon adversaire, je joue davantage sur ses faiblesses.

J & S : *Jouez-vous à d'autres jeux ?*

L.G. : Un peu aux échecs en club, c'est tout. Les autres jeux ne m'intéressent pas.

J & S : *Et si c'était à refaire ?*

L.G. : Je choisirais peut-être les échecs... Mais j'aime les dames, elles me surprennent constamment. Certaines parties de grands joueurs sont époustouflantes. C'est un merveilleux voyage intellectuel. J'espère seulement qu'elles pourront me faire vivre un jour...



TAROT : PATRICK LANCMAN

Patrick Lançman est un vrai joueur. Un joueur « naturel », qui tire sa force de quinze ans de pratique de tous les jeux, au bistrot. Voilà un champion qui s'ignorait. A 35 ans, c'est un nouveau venu à la compétition : pour sa première participation (en 84) au championnat de France de tarot, il a empoché le titre. Et a récidivé l'année suivante.


Henry Hely

Patrick Lançman : J'ai appris le tarot à l'armée, comme tout le monde, à 20 ans. Ensuite, je n'ai jamais arrêté. Ça fait quinze ans que je joue, au café, avec des copains.

J & S : *Et avant l'armée, vous aviez fait quelles études ?*

P.L. : J'ai mon bac C, c'est tout.

J & S : *Quelle est votre profession ?*

P.L. : Je suis employé au PMU. Ça me laisse pas mal de temps pour jouer au café.

J & S : *Comment êtes-vous devenu champion de France ?*

P.L. : Il y a deux ans, un club de tarot s'est créé à Angou-

lême. Les fondateurs avaient besoin de bons joueurs. Nous étions un groupe d'amis à jouer depuis des années. Ils sont venus nous chercher. C'est comme ça que j'ai fait mes premières compétitions. Puis, le championnat de France.

J & S : *C'était votre première participation ?*

P.L. : Oui. J'ai gagné le titre open en 1984 et la 1re série en 1985.

J & S : *Auparavant, saviez-vous que vous étiez un si bon joueur ?*

P.L. : Nous jouions juste entre nous. Je savais que je jouais bien, mais je n'avais pas d'idée de mon niveau. Je n'avais jamais rencontré les meilleurs français.

J & S : *Ces titres vont vous rapporter quelque chose ?*

P.L. : Une rubrique dans *J & S,* quelques articles dans *Sud-Ouest Dimanche.* Ça ne va pas chercher loin...

J & S : *Pas de livre en vue ?*

P.L. : Non. Nous allons peut-être écrire un manuel d'initiation avec la fédération. Si le tarot pouvait devenir rémunérateur, je ne dirais pas non..., Mais je pense qu'il y a d'autres moyens de gagner de l'argent qu'écrire un livre.

J & S : *C'est-à-dire ?*

P.L. : Le tarot de compétition est une chose, mais il y a aussi le tarot d'argent.

J & S : *Etre joueur professionnel vous tente ?*

P.L. : Je l'ai déjà été. En sortant de l'armée, je n'avais pas de boulot. J'ai vivoté quelque temps en jouant dans les cafés. On peut s'en tirer, mais on ne vit pas sur un grand pied.

J & S : *Dans quel état d'esprit êtes-vous en compétition ?*

P.L. : On ne peut plus calme. Après tout, il n'y a pas de grosses sommes en jeu. Tout ce qu'on risque, c'est un titre.

J & S : *Quels autres jeux pratiquez-vous ?*

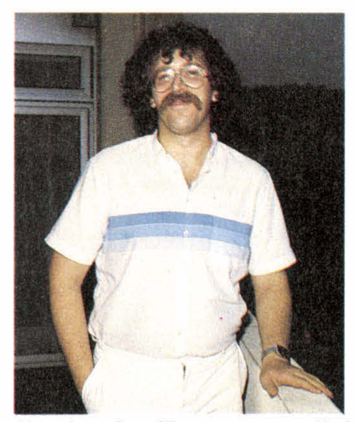
P.L. : Tous les jeux de cartes : belote, bridge (que je pratique régulièrement en club)... Je joue aussi aux dés : 421, yam's... Très peu aux échecs ou aux dames.

J & S : *Vous aimeriez être champion d'un autre jeu ?*

P.L. : J'aime beaucoup le bridge. Il est très scientifique, mathématique. Le tarot laisse plus de place à l'improvisation. Mais, avec la fédération, nous tentons de l'améliorer, d'en changer l'esprit. Notamment en le dotant de conventions.

SCRABBLE : BENJAMIN HANNUNA

Benjamin Hannuna n'a jamais le temps. Il est toujours débordé : il fait tellement de choses à la fois. Pendant l'interview, il ne tient pas en place, s'assied, se relève, fait dix fois le tour de la pièce, saute du coq à l'âne... Régulièrement, les Gitanes vont s'écraser au fond du cendrier. Difficile d'imaginer ce géant trépidant de 32 ans, à la moustache de Gaulois, concentré des heures sur une partie de Scrabble...
Il est pourtant numéro un au classement français depuis sept ans, deux fois champion du monde francophone (79 et 84), quatre fois champion de France. Aujourd'hui, il estime avoir fait le tour du sujet. Et a décidé d'abandonner la haute compétition pour passer à autre chose. Il ne manque pas de projets.



Benjamin Hannuna : J'ai découvert le Scrabble il y a dix ans, en troisième année d'HEC, mais je ne m'y suis mis sérieusement qu'en 1977. Là, j'ai joué en club et j'ai démarré la compétition. En 1978, j'ai fait troisième aux championnats du monde.

J & S : *Vous avez fait HEC, le Scrabble ne réclame pas plutôt une formation littéraire ?*

B.H. : Non, tous les bons joueurs sont des scientifiques.

J & S : *On peut gagner de l'argent au Scrabble ?*

B.H. : Ça ne m'a jamais fait vivre. La fédération internationale n'homologue pas les tournois dotés en espèces, d'où leur quasi disparition, car les bons joueurs viennent pour faire des points et grimper au classement.
Par contre, je n'ai jamais de problèmes pour mes vacances, je suis toujours invité dans des tournois à l'étranger, au Club Méditerranée ou autres...

J & S : *De quoi vivez-vous ?*

B.H. : Des rubriques de jeux. De Scrabble, de Backgammon ou de jeux de lettres pour *Télé 7 jours, L'Evénement du jeudi, Le point, J & S* et d'autres publications plus obscures. J'ai également écrit quelques bouquins : sur le Backgammon, le tarot, le loto (purement alimentaire), sur le poker : mon meilleur à mon avis, mais qui ne s'est vendu qu'à six ou sept mille exemplaires. Pour les libraires, un livre sur le poker, c'est comme un bouquin porno : ça se planque. Mon dernier bouquin vient de sortir... Celui-là, j'espère évidemment que ca sera un best-seller, puisque *Gagnez au Scrabble* est édité dans la collection J & S.
Jusqu'à récemment je donnais une dizaine d'heures de cours par semaine dans une école de gestion (éco, marketing et anglais) mais j'ai arrêté. Maintenant, je me lance dans les jeux publicitaires, la mise au point de concours, le marketing, la promotion des jeux... Bref, je vis du jeu, sans plus. On ne peut pas dire que je roule sur l'or.

J & S : *Un titre de champion du monde rapporte quoi ?*

B.H. : Que dalle, comme tous les championnats. On peut même dire que ça coûte de l'argent. L'an dernier, la fédé ne nous a défrayé que du tiers du voyage à Montréal. Mais les meilleurs ont pu s'arranger : il y a eu pas mal de tournois dotés en kilomètres/avion. Bien sûr le titre apporte une certaine notoriété. Mais pas de commune mesure avec une finale du « Masters des Chiffres et des Lettres » suivie par quinze millions de téléspectateurs (plus que la finale de la coupe de France de foot !). Il ne se passe pas une semaine sans que quelqu'un me reconnaisse dans la rue.

J & S : *Comment devient-on champion du monde ?*

B.H. : En 1977, j'ai lu attentivement le Petit Larousse. Ça n'a pas été trop dur : j'adore les mots, leur forme, leur consonnance, leurs racines... Il faut noter les mots utiles, trouver des moyens mnémotechniques. C'est un travail important que je n'ai jamais refait, il suffit ensuite de connaître les mots nouveaux et ceux qui sortent. La difficulté n'est pas de retenir les mots bizarres ou inusités ; le plus dur, ce sont les mots plausibles, mais qui n'en sont pas moins faux. CAPOTAGE est bon par exemple, mais pas ÉCOPAGE.

J & S : *La qualité du Scrabbleur serait donc la mémoire ?*

B.H. : Connaître les mots est loin d'être suffisant. Il est vrai que certains joueurs apprennant des tirages par cœur, mais il y a des premières séries qui n'ont jamais ouvert le dictionnaire. La mémoire est importante, mais moins que les aptitudes combinatoires. Le Scrabble n'est pas un jeu de mots, mais un jeu de places. La recherche topologique compte plus que le vocabulaire : il faut d'abord trouver une bonne place et ensuite le mot qui y rentre.

J & S : *Dans quel état d'esprit êtes-vous pendant un tournoi ?*

B.H. : Certains jouent l'« intox », font semblant de chercher encore quand ils ont déjà trouvé. Je ne me préoccupe jamais des autres concurrents. Pendant une partie, je suis hyper-concentré. Mon champs de vision se résume au plateau de jeu. Pendant deux heures, je ne pense à rien d'autre qu'à faire le top à chaque coup. Une anecdote : en 84, aux championnats du monde de Montréal, l'arbitre a changé en cours de partie. Je l'ai appris deux jours plus tard, au cours d'une conversation !

J & S : *On trouve toujours le top ?*

B.H. : Sur 22 coups, on le trouve entre 18 et 20 fois. La différence se fait sur les quelques coups moins évidents. Contrairement aux échecs par exemple, il existe un coup absolu pour chaque coup. Et il faut le trouver, le moindre raté est fatal. Nerveusement et physiquement, c'est très éprouvant.

J & S : *Vous vous entraînez beaucoup ?*

B.H. : Je n'ai pas joué depuis le mois de novembre. J'ai décidé d'arrêter la compétition de haut niveau.

J & S : *Pourquoi ?*

B.H. : Ce qui fait un gagnant, c'est sa volonté de gagner. Une fois arrivé au top niveau, je me demande ce qui me reste à prouver. Il y a sept ans que je fais de la haute compétition et depuis quelques années, mon seul réel adversaire est Michel Duguet. Après mon premier titre de champion du monde, en 79,

j'ai connu la même lassitude et mon niveau a baissé.
Après 82, j'ai, de nouveau, eu envie de gagner. Je suis certain que cette motivation m'a fait progresser d'au moins 20 %. Maintenant que je suis champion du monde pour la deuxième fois, la tension est retombée.
J & S : *Qu'allez-vous faire, si vous abandonnez le Scrabble ?*
B.H. : Je suis président de la fédération de Jarnac, un jeu de lettres qui me passionne et que j'essaye de développer. Nous avons organisé les premiers championnats de France au mois d'août...
J & S : *Quels autres jeux pratiquez-vous ?*
B.H. : Je suis un bon joueur de poker. A 7 ans, je jouais déjà des boutons de culotte avec mon frère. J'ai également été finaliste du « Masters des chiffres et des lettres ». Sinon, j'aime tous les jeux de cartes.
J & S : *Ce n'est pas trop dur d'abandonner une discipline où on est le meilleur ?*
B.H. : Non. Simplement, je n'ai plus envie d'aller gagner des coupes...

ÉCHECS : NICOLAS GIFFARD

Nicolas Giffard trouve qu'il « perd trop de temps à ne pas jouer aux échecs ». C'est sûr, il lui faut bien se raser ou se nourrir de temps à autre. Le reste du temps, on le trouvera plongé sur l'échiquier, ou dans une quelconque revue bulgare, à étudier une position. Au restaurant, oubliant les convives, sans une pensée pour ses frites qui refroidissent, il va soudain sortir son échiquier de voyage... 34 ans, le cheveu grisonnant, c'est un passionné, qui vous commente tel coup fameux, comme on raconte le dernier but de Platini. C'est aussi un champion. Maître international (ils sont près de 400 dans le monde à porter ce titre pour la vie), il a été champion de France en 1978 et 1982.


Catherine Jaeg

Nicolas Giffard : J'avais sept-huit ans quand mon père m'a appris les échecs. Puis j'ai surtout joué avec mon grand-père. A 15 ans, j'ai rencontré un type en colonie de vacances, qui m'a fait lire mon premier livre : *Bréviaire des échecs* par Tartacover. Là, j'ai commencé à me passionner. J'ai disputé mon premier tournoi à 18 ans, trop tard pour faire un bon joueur dit-on. Neuf ans plus tard, je remportais mon premier titre de champion de France.
J & S : *Et les études pendant ce temps ?*
N.G. : J'ai abandonné maths-physique en cours de licence. Comme la plupart des bons joueurs, qui n'arrivent pas à mener de front échecs et études. Seret (*champion de France en titre*) a fait Centrale, c'est l'exception. Mais il n'avait pas de bons résultats aux échecs pendant ses études.
J & S : *Vous abandonnez donc la fac pour vous consacrer aux échecs. Et vous vivez de quoi ?*
N.G. : A 22 ans, j'étais maître auxilliaire en maths. Je donnais aussi des cours d'échecs. Ça me demandait moins d'effort, ça m'intérressait plus et ça me rapportait plus d'argent : j'ai donc également abandonné les cours de maths, pour vivre de mes leçons particulières d'échecs.
J & S : *Vous en donnez toujours ?*
N.G. : Non, j'ai arrêté. Ça devenait abrutissant. A un certain niveau, un joueur doit jouer. C'est tout. Malheureusement, en France, on ne gagne pas sa vie ainsi. Contrairement aux pays de l'Est, où les joueurs sont salariés, comme les sportifs.
J & S : *Mais les échecs vous font vivre ?*
N.G. : Je gagne ma vie *grâce* aux échecs, pas *avec* eux. Je ne suis pas joueur professionnel. Il n' y en a d'ailleurs pas en France et une quarantaine à peine en Occident (surtout des Anglais). Il n'y a pas de circuit de tournois fortement dotés, comme au tennis. Je tiens des rubriques dans *J & S, la Revue des échecs, Spécial échecs, Arménia* (revue des Arméniens en France), la *Nouvelle république du Centre-Ouest, Europe échecs...* J'ai aussi écrit trois bouquins, dont *La fabuleuse histoire des champions d'échecs,* qui ne s'est pas mal vendu, à environ 10 000 exemplaires. Le dernier : ce sont ces « leçons particulières avec un champion », que j'ai publié dans la collection J & S.
J & S : *Le titre de champion de France, les tournois, ne rapportent pas d'argent ?*
N.G. : Le titre ne rapporte quasiment rien. Si ce n'est la notoriété... Et donc des rubriques. Il permet aussi de se faire inviter dans des tournois tous frais payés (même un peu d'argent de poche). Mais les tournois sont généralement peu dotés.
J & S : *Il y en a beaucoup ?*
N.G. : J'en dispute une petite dizaine par an, en France et à l'étranger (pays de l'Est, Espagne...). Bref, je gagnerais plus en étant cadre supérieur, mais je ne pense pas que ça me satisferait autant...
J & S : *Comment « travaillez-vous » les échecs ?*
N.G. : Je suis l'actualité des échecs de très près. Je lis des tas de revues, je regarde les grandes parties. Pour moi, c'est un véritable spectacle sportif. La bagarre des blancs et des noirs me passionne comme un match de foot. Ensuite seulement j'étudie la partie, les coups non joués, etc.
Pour être compétitif, il faut inventer, sortir des sentiers battus. Des ouvertures, des variantes, des coups... Dans ma vie, j'ai peut-être joué 5 000 parties. Toutes différentes. Tout reste à inventer.
J & S : *Dans quel état d'esprit êtes-vous face à un adversaire ?*
N.G. : Tout dépend si j'ai déjà joué avec lui, si je l'ai déjà battu. Je donne bien plus d'énergie si je ne suis pas favori. Dans le cas contraire, je ne prends pas de risques, j'attends la faute. Je préserve mon énergie pour les parties suivantes.
J & S : *Vous jouez plus l'adversaire ou la partie ?*
N.G. : Je vois les noirs contre les blancs, j'oublie un peu les hommes derrière. En fait, je me bats surtout contre moi-même, contre mes défauts. Contre mon optimisme. J'ai perdu beaucoup de parties par excès d'optimisme, en jouant trop vite dans des positions gagnantes.
J & S : *Votre vie s'organise autour des échecs ?*
N.G. : J'ai une femme, deux filles de 3 ans et demi et 6 ans (qui jouent toutes les deux aux échecs). Quand je suis chez moi, je passe trop de temps à faire autre chose que des échecs. Par contre, quand je pars en tournoi, c'est comme si j'entrais au couvent. Je ne fais QUE des échecs. Dans la journée, on joue, le soir on discute échecs, on glane des idées... c'est comme si l'extérieur n'existait plus.
J & S : *Les qualités requises aux échecs ?*
N.G. : Une bonne mémoire visuelle. Et la volonté de gagner.
J & S : *Jouez-vous à d'autres jeux ?*
N.G. : Au Scrabble. J'ai même fait un tournoi. J'ai fini 5e sur 200 et j'ai gagné ma taille en cigarettes ! Je fais aussi des mots-croisés. Sinon, je joue au tennis et au squash. J'ai arrêté le foot.
J & S : *Vous auriez aimé faire autre chose que des échecs ?*
N.G. : Quand j'étais gosse, je rêvais d'être footballeur professionnel. Aujourd'hui, mon rêve serait d'être joueur d'échecs professionnel.

BRIDGE : MICHEL LEBEL

Quatorze fois champion de France, champion d'Europe en 1974, 76 et 83, champion olympique en 1980, champion du monde en 1982... Michel Lebel, 40 ans, carrure de CRS et grand maître international (ils sont à peine une quarantaine dans le monde), est peut-être le meilleur bridgeur du monde. Avec Philippe Soulet, son compère, il forme en tout cas, depuis 1981 l'une des paires les plus redoutées ! Il est aussi l'auteur d'une douzaine d'ouvrages sur le bridge, dont quelques best-sellers. Parmi lesquels la référence absolue, le mètre-étalon du bridge moderne : La Majeure cinquième. *Co-écrit avec P. Jaïs, l'ouvrage s'est vendu à plus de deux cent mille exemplaires et a été traduit dans cinq langues.*

Michel Lebel : J'ai appris à jouer au bridge à 20 ans, quand j'étais étudiant. Ça m'a passionné et j'ai rapidement appris



Le Bridgeur

à bien jouer. Au bout de trois mois, je gagnais mon premier tournoi avec des joueurs internationaux. Mes études en ont pâti...

J & S : *Quelles études ?*

M.L. : J'ai fait math spé, j'ai abandonné après une licence de math.

J & S : *Pour vous consacrer au bridge ?*

M.L. : J'ai d'abord fait quelques petits boulots : représentant, comptable... J'ai commencé à vivre du bridge à 25 ans.

J & S : *Vous êtes bridgeur professionnel ?*

M.L. : Pas du tout. En France, on ne saurait vivre des tournois contrairement aux États-Unis, où il existe un circuit et des joueurs pro, comme au tennis. D'ailleurs, je ne faisais pas de tournois jusqu'à cette année où nous sommes "sponsorisés" par Martell.

J & S : *C'est donc la plume qui vous fait vivre... ?*

M.L. : Exactement, je suis écrivain et journaliste « de bridge ». Je tiens des rubriques dans *VSD, Les Jeux de l'esprit, J & S* et j'ai une émission radio hebdomadaire à Paris, sur 88.5 FM. Mais je vends surtout 60 000 livres par an. J'en ai écrit une douzaine.

J & S : *60 000 livres par an ! Mais vous écrivez des best-sellers !*

M.L. : *La Majeure cinquième,* co-écrit avec Jaïs en 1975, s'est vendu à plus de 200 000 exemplaires...

Nous avons fait une édition remaniée, *La nouvelle majeure cinquième,* qui se vend très bien et des plaquettes de résumés qui tournent aussi autour des 200 000.

J & S : *Vous vous entraînez beaucoup ?*

M.L. : Non. Hormis pendant les compétitions officielles, je ne joue jamais au bridge.

J & S : *Vous ne jouez pas, comme ça, entre amis, « pour le plaisir » ?*

M.L. : Non. Uniquement en compétition.

J & S : *Mais vous les préparez, ces compétitions ?*

M.L. : Bien sûr. Une semaine avant, je travaille avec Philippe Soulet, mon partenaire depuis 1981. Comme toutes les paires ont pratiquement adopté le même système (la majeure cinquième), il n'y a que quelques points de détail à régler.

J & S : *Les compétitions sont éprouvantes ?*

M.L. : C'est très dur. Un championnat d'Europe, par exemple, dure une quinzaine de jours. Nous jouons tous les jours, de midi à 2 h du matin, sans le moindre jour de repos. Il faut une sérieuse endurance physique. Si le championnat se passe bien, je vais bien. Mais si nous sommes en mauvaise position, je peux perdre 4 à 5 kilogrammes.

J & S : *Dans quel état d'esprit êtes-vous pendant un match ?*

M.L. : Je serais plutôt du genre agressif, mais comme nous jouons derrière un paravent qui cache le partenaire et l'un des deux adversaires, c'est une agressivité qui ne s'extériorise pas. En fait, je suis surtout extrêmement concentré. Grâce au paravent, on peut réfléchir sans que le partenaire interprète la réflexion. Pour jouer, on passe les cartes sous un petit guichet.

J & S : *Quels autres jeux pratiquez-vous ?*

M.L. : Tous les jeux de cartes. Je joue aussi au Scrabble, au Monopoly, au Risk... mais comme je joue au ping-pong, c'est-à-dire en amateur.



J & S : *Et pourquoi avoir choisi le bridge ?*

M.L. : Il n'y a aucune comparaison entre le bridge et les autres jeux. Toute sa beauté tient dans les enchères.
Contrairement aux échecs, il ne s'agit pas d'un combat à armes égales. Avec treize cartes en main, il faut deviner, estimer, non seulement le jeu de ses adversaires, mais aussi celui de son partenaire. Ce qui demande une grande pratique. Il faut quatre ans pour faire un bon joueur d'échecs, il en faut dix au bridge.

J & S : *Quelles sont les qualités du bridgeur ?*

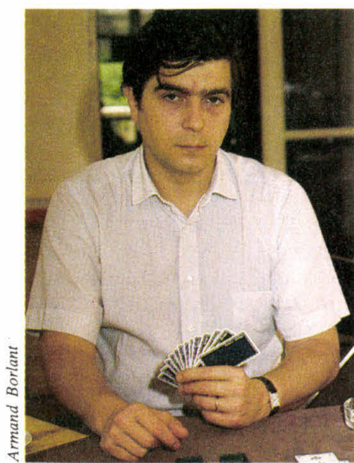
M.L. : La concentration. Puis la mémoire (c'est pourquoi j'ai arrêté de fumer). Et enfin l'anticipation : il faut pouvoir savoir ce que va — ou ne va pas — faire votre partenaire ou votre adversaire.

J & S : *Vous n'échangeriez pas votre place avec un autre ?*

M.L. : Non, le bridge est non seulement mon métier, mais aussi ma passion, ma distraction favorite.

BRIDGE : PHILIPPE SOULET

Un immeuble cossu, avenue Raymond Poincarré à Paris, dans le XVI[e] arrondissement, près du Trocadéro. Sur la façade en pierres de taille, une plaque : « France Bridge, 1[er] étage ». Dans l'escalier, le tapis cramoisi est un peu fatigué. Une large porte, un bouton de cuivre. Dring ! Philippe Soulet, 31 ans, une carrure qui n'a rien à envier à celle de son partenaire, Michel Lebel, m'introduit dans son club. A cette heure matinale, il est désert. Les cendriers sont vides. On passe l'aspirateur entre les tables soigneusement alignées. Philippe Soulet est l'enfant prodige du bridge français. Première série à 16-17 ans, champion de France à 21 ans, à 28 ans, il fut le plus jeune champion du monde. Grand maître international, champion olympique en 1980, champion d'Europe en 1983, deux fois champion du monde, il a toujours, ou presque, baigné dans le bridge.



Armand Borlant

Philippe Soulet : Ma mère m'a appris le bridge vers l'âge de douze ans et, dès le début, j'ai joué en club. Vers 16-17 ans, je suis passé première série. A 21 ans, je remportais mon premier championnat de France.

J & S : *Vous avez trouvé le temps de faire quelques études ?*

P.S. : J'ai fait un peu d'informatique, mais j'ai arrêté à 19 ans. Après un bref passage dans une banque, j'ai lancé un club de bridge à Marseille.

J & S : *Vous avez donc toujours vécu du bridge...*

P.S. : Quasiment, oui. Depuis deux ans, j'anime le Club France-bridge ici, à Paris. Il compte environ 300 membres. En plus des tournois, nous organisons des cours et des séances d'entraînement. J'ai à peu près 500 « élèves » par an. Nous organisons aussi des stages le week-end ou pendant les vacances (cet été en Corse et en Turquie). A part ça, je tiens des rubriques pour *L'Evénement du jeudi, les Jeux de l'esprit, France Golf* et *J & S*. Et depuis cette année, je fais quelques tournois avec l'équipe Martell, qui nous sponsorise.

J & S : *Ça fait pas mal de choses...*

P.S. : J'ai aussi écrit un livre d'initiation avec Jacques Delorme : « *A vos cartes, prêts ? Bridgez !* »

J & S : *Un titre de champion du monde, ça rapporte quoi ?*

P.S. : Financièrement, rien. Bien sûr, ça apporte une certaine notoriété... de la publicité si l'on veut. Mais le championnat du monde en lui-même nous ferait plutôt perdre de l'argent. A Biarritz, par exemple, la fédération nous avait alloué 3 000 F. Pour dix-sept jours. Même pas de quoi couvrir les frais d'hôtel. Michel (Lebel) et moi avons préféré loué un appartement.

J & S : *Depuis quand faites-*

vous équipe avec Michel Lebel ?
P.S. : Depuis 1981. Nous nous connaissons depuis une quinzaine d'années, j'avais alors 16-17 ans. Plus que des partenaires, nous sommes de vrais amis. C'est indispensable pour faire une bonne paire. Parce que l'on passe beaucoup de temps ensemble et qu'il vaut mieux s'entendre ; mais surtout parce qu'il faut se comprendre au quart de tour.
J & S : *Il vous arrive de jouer avec un autre partenaire ?*
P.S. : Très rarement. Par manque de temps, et parce que c'est préjudiciable.
J & S : *Les grandes compétitions ont lieu par équipes nationales, comment savoir alors si la paire Lebel-Soulet est la meilleure du monde ?*
P.S. : Je ne sais pas si nous sommes les meilleurs... Effectivement, les championnats du monde et d'Europe sont des compétitions par équipes nationales. L'équipe de France compte trois paires. Il existe aussi un championnat du monde par paire, mais il est dévalué. C'est la paire Martel/Steusky qui détient le titre... et Michel et moi l'avons battue à Biarritz, en finale du championnat par équipe...
J & S : *Dans quel état d'esprit êtes-vous pendant les compétitions ?*
P.S. : Naturellement, je ne suis guère nerveux, on peut même dire que je reste très calme, complètement concentré. En compétition officielle, une bonne tenue de table est exigée : on doit toujours parler sur le même ton, on ne doit pas changer d'attitude pendant la partie... Cela pour éviter toute communication entre partenaires. Le bridge est un jeu très surveillé, policé... et donc tranquille.
J & S : *Vous pratiquez d'autres jeux ?*
P.S. : Je joue un peu au tarot et au barbu en famille, avec mes deux enfants. Je joue un peu au backgammon... mais, comme le poker, ce n'est un jeu intéressant que si l'on joue de l'argent.

OTHELLO : FRANÇOIS PINGAUD

François Pingaud, 39 ans, haut fonctionnaire et le look qui va avec, joue pour s'amuser. Il s'amuse tellement qu'il ne peut s'empêcher de jouer à tous les jeux. De réflexion. Pour les autres, il est sévère. Accessoirement, il est devenu champion de France d'Othello en 1981... Par jeu !



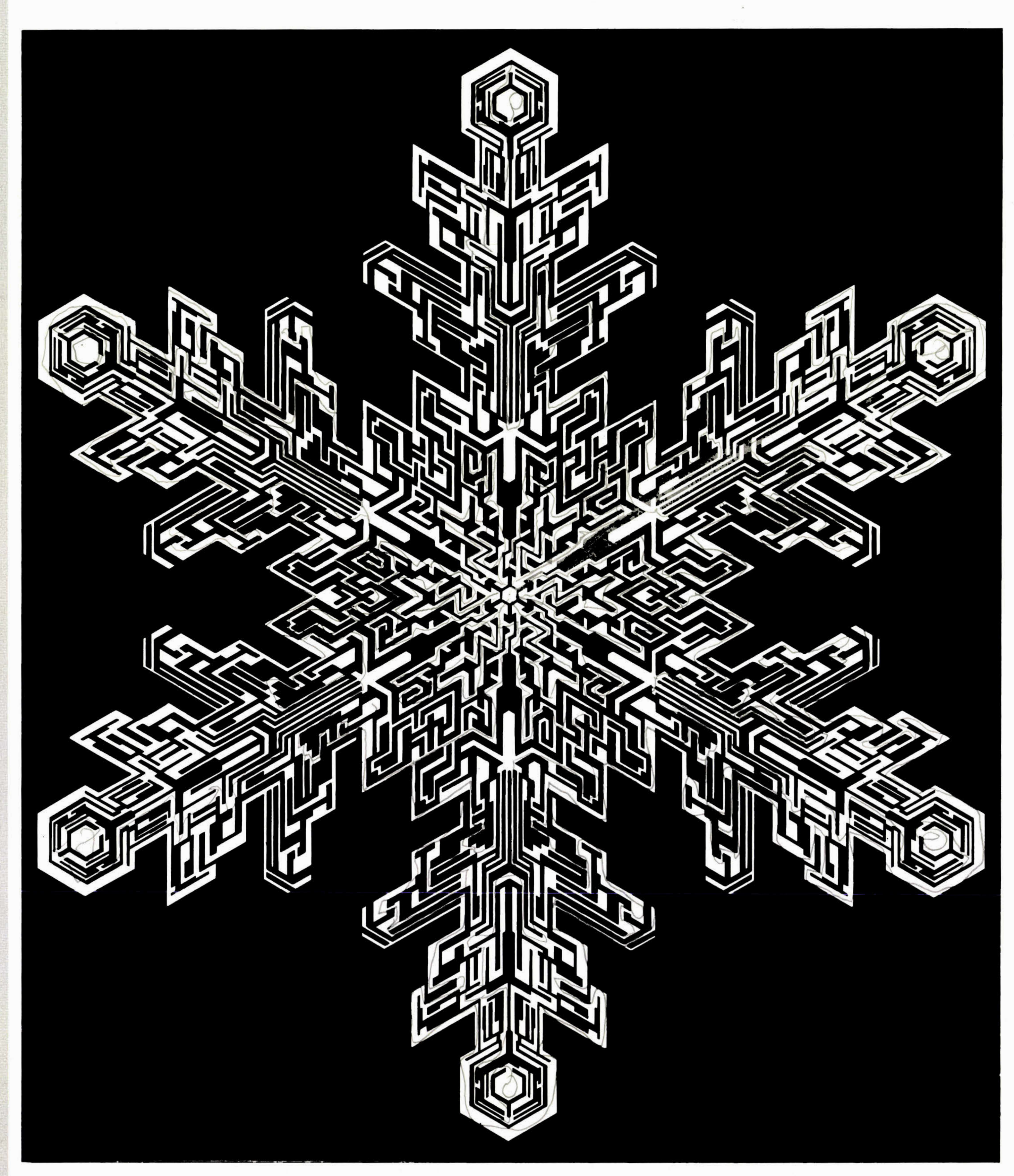
François Pingaud : Je connaissais déjà un peu le Reversi avant de découvrir Othello vers 1979. Le jeu a dû sortir en France vers 1977, mais il a un peu tardé à être connu. J'ai été champion de France en 1981 et, la même année, j'ai fait quatrième aux championnats du monde.
J & S : *Vous étiez déjà joueur avant de vous intéresser à Othello ?*
F.P. : Oui, le jeu est mon hobby. Tous les jeux de réflexion — ou peu s'en faut — m'intéressent.
J & S : *Quelle formation avez-vous suivie ?*
F.P. : Je suis polytechnicien.
J & S : *Et vous exercez quelle profession ?*
F.P. : Haut fonctionnaire. Je suis ingénieur du génie rural aux eaux et forêts, au ministère de l'Agriculture.
J & S : *Qu'est-ce qui vous a séduit dans Othello ?*
F.P. : Son fonctionnement très original. Les règles sont simples, ce qui n'empêche pas le développement d'une stratégie et d'une réflexion poussées. Le procédé, surtout, est original : le retournement. Je pense qu'il est pour beaucoup dans le succès du jeu. Il n'y a pas le côté « méchant » des dames ou des échecs. Ici on ne « prend », ni ne « mange » de pions, on les retourne. C'est plus pacifique.
Sa relative jeunesse aussi était attirante. Voilà un jeu où beaucoup de choses restent à découvrir.
J & S : *Est-ce qu'une théorie se développe déjà autour d'Othello ?*
F.P. : Ça a commencé au Japon, d'où le jeu a été relancé. Il y a là-bas une littérature abondante sur Othello. Aux Etats-Unis, une association publie un bulletin régulièrement. Ils ont même un classement de joueurs, dans le style des points ELO aux échecs. Le seul ouvrage en français est celui que j'ai écrit, dans la collection J & S.
J & S : *En compétition, le niveau est élevé ?*
F.P. : Il reste encore très abordable. Le fait que, l'année dernière, un Français de seize ans et demi soit devenu champion du monde avec moins de deux ans de pratique est significatif. Othello est un jeu passionnant, mais qui reste quand même d'une complexité inférieure aux dames ou aux échecs par exemple. C'est l'un des jeux sur lesquels l'ordinateur va devenir très fort, car il a un côté très calcul. Il se prête d'ailleurs beaucoup plus à une analyse résolue, puisqu'une partie se résume à soixante coups. D'autant qu'à chaque fois, il n'y a qu'une dizaine de coups possibles, puisqu'il faut retourner au moins un pion.
J & S : *Loin d'être un professionnel du jeu, vous êtes plutôt un spécialiste...*
F.P. : Si l'on veut. Disons que je ne m'intéresse pas à un jeu, mais au jeu en lui-même : à sa psychologie, à ses choix stratégiques. Avec quelques amis, nous avions créé en 79, Jeudi association, qui éditait un bulletin sur les jeux de réflexion. Mais l'audience est restée tout à fait confidentielle.
J & S : *Vous écrivez aussi sur les jeux...*
F.P. : Outre ma rubrique à *J & S* et mon bouquin sur Othello, j'ai écrit quelques livres : *50 jeux papier-crayon* chez Du Rocher - J & S ; *Jeux, tu, il* avec François Germe chez Hatier. Je viens de finir une encyclopédie des jeux de réflexion pour la famille qui devrait sortir prochainement. J'écris aussi quelques articles. Cette année, un papier sur les jeux et l'ordinateur que j'avais écrit pour *la Quinzaine littéraire* en 1983 a été donnée comme sujet de bac-Français à Besançon... !
J & S : *Comment voyez-vous l'évolution récente du monde des jeux ?*
F.P. : J'avoue qu'elle m'effraye. L'évolution du jeu sur ordinateur — ou des machines de jeu — me semble assez dramatique. Un type face à une machine, à sa loi implacable... Le robot devient une sorte de maître à penser, sans possibilité du moindre échange. Car enfin, quand deux joueurs s'affrontent, ils échangent quelque chose. C'est là l'intérêt du jeu, me semble-t-il...
J & S : *Et que pensez-vous des jeux de rôle et autres jeux d'aventure ?*
F.P. : C'est l'abêtissement total ! Ils peuvent sans doute être intéressants, mais pas de la façon dont ils sont pratiqués. Ça n'apporte rien à l'intérêt du jeu, il n'y a pas la moindre réflexion là-dedans. Contrairement à ce qu'on nous affirme, ils ne font même pas travailler l'imagination. Quand on voit la profusion de plans, maquettes, figurines et même — là c'est un peu fort — de livres de monstres, pièges, nains-machins, et je ne sais quelles âneries ! La part de l'imaginaire se réduit singulièrement.
J & S : *Vous en avez déjà tâté ?*
F.P. : Jamais.
J & S : *Alors, à quoi jouez-vous ?*
F.P. : A tout. Même des petits jeux comme *le lièvre et la tortue*, *l'ascenseur*, *le barbu* m'intéressent. Et passionnent mes enfants. Je joue aussi à tous les jeux de cartes...
J & S : *Au bridge ?*
F.P. : Je n'aime pas trop. Je pratique aussi le go, les dames chinoises, l'awélé, le gomoku Ninuki, (récemment popularisé sous le nom de *Pente*)... tous les jeux !
J & S : *Les dames, les échecs ?*
F.P. : Bien sûr, mais j'ai un piètre niveau aux échecs, je suis un amateur correct, sans plus. En fait, je joue à trop de jeux pour avoir le niveau dans un jeu.
J & S : *Vous ne jouez pas pour prouver quelque chose ? Que vous êtes le meilleur quelque part par exemple ?*
F.P. : Non, pas du tout. Quand j'étais plus jeune, j'étais plus « mauvais joueur ». Aujourd'hui quand je perds, je m'en fous. Je ne suis pas comme ces jeunes fous qui vont tout investir là-dedans et ne plus faire que ça. Pour moi le jeu reste une détente. Un jeu !...

Renaud Lefebvre

FLOCON

solution page 113

J'avais fait une photo "en macro" d'un flocon de neige. J'ai retrouvé son cliché que voici... Et en regardant bien, il semble qu'il existe un chemin reliant le centre de cette étoile aux six extrémités des branches...
Trouvez le chemin!



JEU CONCOURS

JARNAC!®

JARNAC!®			9	16	25	36	49	64	81
TAPIS	T	O	U	I	L	L	E	E	
	S	O	U	C	I	E	E		
	B	E	R	C	E	A	U		
B									
Q									

JARNAC!® *est un jeu de lettres d'une totale originalité pour 2 personnes ou 2 équipes. Avec lui finis les temps morts durant lesquels on contemple ses adversaires en pleine concentration.*

Avec **JARNAC!®** *on crée, allonge ou modifie les mots de son tapis avec des lettres tirées au hasard. Une des originalités de ce jeu consiste en ce que si votre adversaire finit son tour de jouer sans avoir vu un mot qu'il était possible de faire avec les lettres de son tapis, vous subtilisez ce mot à votre adversaire, le placez sur votre tapis et prenez ses points. Plus il y a de mots sur le tapis, plus le suspens va croissant. C'est un duel de mots sans merci, sans temps morts et aux rebondissements multiples.*

Pour vous familiariser avec ce jeu, voici une grille :
VOTRE ADVERSAIRE PASSE.
TROUVEREZ-VOUS LES 3 COUPS DE JARNAC!® POSSIBLES ? *(1 par ligne).*

Si vous avez trouvé, écrivez à:
HABOURDIN INTERNATIONAL
JEU CONCOURS JARNAC
27, AVENUE PIERRE 1er DE SERBIE - 75116 PARIS,

nous ferons parvenir aux 20 premières bonnes réponses (le cachet de la poste faisant foi) une boîte de

— JARNAC —

Les 100 bonnes réponses suivantes gagneront un

— SCRABBLE DE POCHE. —

Les solutions seront publiées dans le prochain numéro de JEUX & STRATÉGIE ... AVEC UN AUTRE PROBLÈME.

JARNAC!® ***UN JEU HABOURDIN INTERNATIONAL***



A&B

$$C_{n+1} = \sqrt{\frac{1+C_n}{2}}$$

$$S_{n+1} = \frac{S_n}{C_{n+1}}$$

$$n \to \infty, S_n \to ?$$

EUREKA!

3.1415927

RAD

TEXAS INSTRUMENTS TI-57 II

PROGRAMMABLE

Maintenant, simplifiez-vous les maths avec la TI-57 II programmable.

Finalement, les maths c'est facile. Surtout avec la TI-57 II programmable. Les opérations les plus complexes et les plus longues sont parfaitement maîtrisées. Les pas de programme sont visualisés sur écran, et autorisent les corrections sans tout réécrire.

Maintenant, au lycée comme à la fac, la TI-57 II programmable, c'est l'outil pour aller plus loin et plus vite. Sans difficulté. En laissant aux autres les calculs longs et répétitifs.

Avec la TI-57 II, on gagne du temps pour plancher sur les vrais problèmes.

LA VÉRITABLE PROGRAMMABLE SCOLAIRE

SPÉCIFICATIONS

- 48 pas de programmes ou 7 mémoires
- Système algébrique AOS*
- Précision interne de 11 chiffres
- Exécution pas à pas
- Branchements, sous-programmes, tests, boucles.
- Etui rigide.

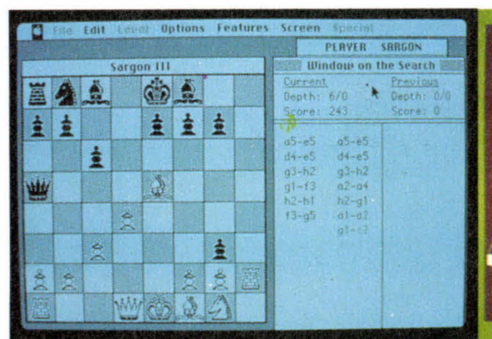
- 2 ans de garantie.





* Marque déposée Texas Instruments

J&S micro n° 7



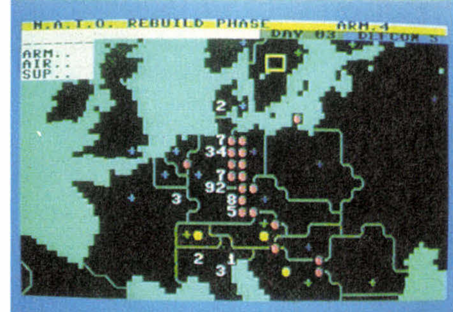


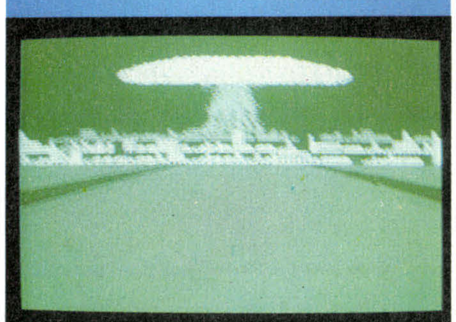
CLASSICAL

Les meilleurs programmes d'échecs et d'Othello au banc d'essai. Attention : des stars perdent leurs étoiles ! .... page 30

STRATEGIC

La 3e guerre mondiale va-t-elle éclater sur la scène du Théâtre Europe ? C'est en tout cas l'un des logiciels que nous avons testés........ page 46





NEW



Cet Amstrad CPC 6128. D'autres nouveautés vous attendent .... page 54

SOFT

Deux programmes inédits : un d'Otello, un de Pente. Deux logiciels-adversaires dans un bon Basic standard .. page 34

```
10 DIM T(420),DI(8),D$(100),DZ(1
     00,5)
12 VB = 1000
15 J$(1) = "LE JOUEUR":J$(2) = "L
     'ORDINATEUR"
20 DATA 20,21,1,-19,-20,-21,-1,1
     9
30 FOR I = 1 TO 8: READ DI(I): NEXT

31 BS$ = CHR$ (8)
32 READ NC: FOR I = 1 TO NC: READ
     C$(I): FOR J = 1 TO 4: READ
     CZ(I,J): NEXT J,I
```

HARD

Les nouveaux micros ? MSX, compatibles Apple ou IBM ? La continuité est à l'ordre du jour ! .... page 44



ECHECS : LES LOGICIELS NE SONT PLUS DES MAZETTES

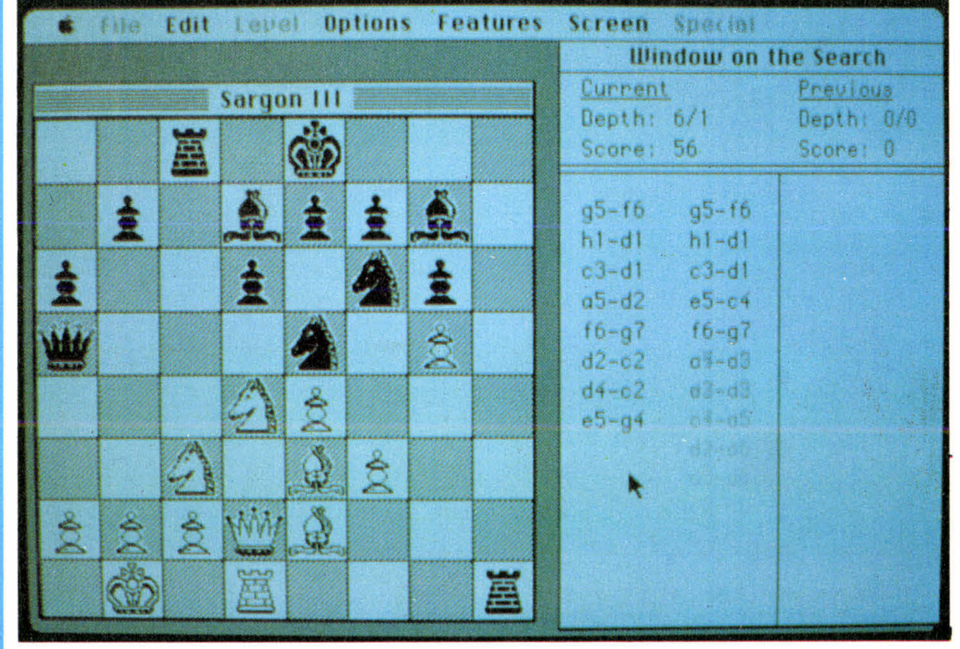
Il n'y a pas si longtemps, lorsqu'on avait un bon programme d'échecs on le mettait dans une petite boîte. Et l'on vendait un « jeu électronique ».
C'était évidemment beaucoup plus rentable que de le proposer sous forme de disquettes destinées à un trop petit nombre d'ordinateurs domestiques. Mais ceux-ci se multiplient et les éditeurs de logiciels commencent à s'intéresser au « noble jeu ». Avec des succès variables.

Il y a exactement deux ans, dans notre numéro 23, nous vous avions présenté tous les ordinateurs d'échecs du marché. Depuis, la situation n'a pas beaucoup évolué. Certes de nouveaux « petits monstres » sont arrivés : *Élite A/S 3* et *5, Super Constellation, Turbostar*, etc, mais ils sont tous les enfants de machines très semblables qui existaient voici 2 ans.

Ce qui a par contre beaucoup changé depuis 24 mois, ce sont les programmes sur disquette ou sur cassette destinés aux ordinateurs individuels. En 1983, il n'en existait guère que deux, *Sargon 2*, le plus connu, et *Mychess* dont quelques exemplaires seulement ont dû arriver en France. Aujourd'hui, le nombre de ces programmes dépasse la dizaine, et certains sont fort intéressants. Voilà pourquoi, il nous a semblé que le temps était venu de vous les présenter, sous forme de tableaux comparatifs, comme nous l'avions fait pour les « machines dédiées ». Nous nous sommes toutefois heurtés à davantage de difficultés avec ces programmes sur micro qu'avec les machines dédiées, car pour les tester, il faut non seulement posséder le programme, mais aussi l'ordinateur sur lequel il fonctionne. Il faut enfin disposer de beaucoup de temps, car il est souvent assez long d'arriver à maîtriser un système qui n'a pas été conçu spécialement pour le jeu d'échecs, mais pour des usages domestiques, de bureau, etc.

Au bout du compte, ce sont neuf programmes que nous avons passés à la moulinette pendant une semaine. Une constatation s'impose dès l'abord : il existe deux familles de programmes d'échecs pour ordinateurs individuels. Les sérieux : *Chess 7.0, Mychess 2, QL Chess, Sargon III*. Et les « moins sérieux »... pour ne pas être trop méchant : *Master Chess, Echecs 3.7, Super Chess et Chess 2.*
Pourquoi cette disparité ? Tout simplement parce que *Mychess* et *Sargon III* (*Chess 7.0* et *QL Chess* aussi, mais dans une moindre mesure), ont été conçus par de véritables professionnels. David Kittinger, Dan et Cathe Spracklen sont connus depuis longtemps pour leurs programmes pour les machines de Novag et Fidelity Electronics. En fait, *Mychess* et *Sargon III* ne sont respectivement que des frères jumeaux presque parfaits de *Constellation* et *Sensory 9*. Les autres, *Master Chess, Super Chess* et *Chess 2*, ont visiblement été conçus par de gentils amateurs qui n'y ont pas consacré beaucoup de temps. Cela donne un produit d'un prix très raisonnable, mais qui comporte de nombreuses scories ; sans parler d'*Échecs 3.7* qui est d'une indécente nullité, sa musique de présentation mise à part!

Nous n'avons donc pas pu étudier tous les programmes existants, mais il n'y a là rien de dramatique dans la mesure où tous ceux qui jouent vraiment aux échecs ont bien été passés au crible de notre grille de tests parue dans le numéro 23 (voir encadré ci-contre les neuf positions-tests). Pour les autres, qui ne résolvent à peu près rien en une heure, il ne nous a pas semblé très utile de surcharger le tableau avec des séries de croix : « non trouvé ».



Sargon III sur Macintosh, le nec plus ultra : diagramme clair, analyse en cours, évaluation de la position... Et en plus il joue bien !

LES NEUF POSITIONS-TESTS

Dans notre numéro 23 (octobre-novembre 83), nous avons publié neuf diagrammes d'échecs, représentant neuf positions-tests pour les machines électroniques. Ce sont ces mêmes tests auxquels nous avons soumis les logiciels. Voici ces positions :

Diagramme 1 :
blancs : Rb1, Th7, Cb7, Cc7, pion g7
noirs : Re7, Dh8, Tf8
Les blancs jouent et font mat en un coup.

Diagramme 2 :
blancs : Rh1, Dh2, Tb6, Te3, Fa7, Fg8, Ce1, Ce7, pions d6, e5, f2, g5
noirs : Rd4, Te6, pions c2, c3, c5, d7, e4, f4
Les blancs jouent et font mat en deux coups.

Diagamme 3 :
blancs : Rf7, Dc7, Tb3, Tf4, Ff6, Fg4, Cb2, Cb7, pion d2
noirs : Rd5, Dh2, Ta6, Tg3, Ff1, Fg1, Ca5, Cb8, pions d6, d7, g2, h4.
Les blancs jouent et font mat en trois coups.

Diagramme 4 :
blancs : Re1, Dd1, Ta1, Th2, Fe5, Ff1, Cg1, pions a2, b2, c3, d4, f2, g2 noirs : Re8, Da5, Ta8, Fc8, Ff8, Cb8, pions a7, b7, c6, e7, f7, g3, g7.
Les noirs jouent et gagnent.

Diagramme 5 :
blancs : Rh1, Db3, Tf3, Fe1, pions a2, b2, g2, h2.
noirs : Rh8, De5, Te8, pions a7, c6, d4, e2, g7, h6
Les noirs jouent et gagnent.

Diagramme 6 :
blancs : Rb1, Dd2, Td1, Fe2, Fe3, Cc3, Cd4, pions a2, b2, c2, e4, f3, g5.
noirs : Re8, Da5, Tc8, Th1, Fd7, Fg7, Ce5, Cf6, pions a6, b7, d6, e7, f7, g6.
Les blancs jouent et gagnent.

Diagramme 7 :
blancs : Rd1, pion c3
noirs : Rf8
Les blancs jouent et gagnent.

Diagramme 8 :
blancs : Rg2, pions a4, c5
noirs : Re5, pions d6, d7, f6, h7
Les blancs jouent et gagnent.

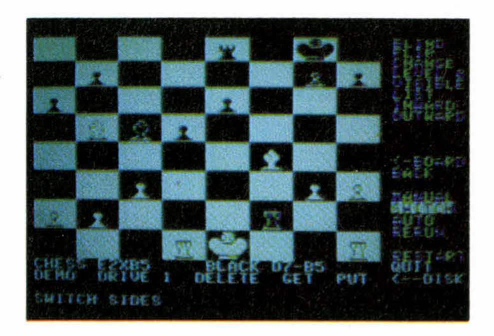
diagramme 9 :
blancs : Rd5, pions, a5, g4.
noirs : Rf6, Fh6.
Les blancs jouent et gagnent.

LES TESTS

	Chess 7.0	Mychess 2	QL Chess	Sargon III sur Apple	Sargon III sur Macintosh	la meilleure machine dédiée
Diag. 1	×	0 s	×	1 s	1 s	Chess super 9 de luxe ; Conchess H ; Constellation 3.6 ; Élégance ; Turbostar ; Super Constellation ; Mephisto-Blitz : 0 s
Diag. 2	4 s	13 s	4 s	1 min 17 s	28 s	Conchess H ; Méphisto-Blitz : 1 s
Diag. 3	12 min 20 s	22 min	5 min 15 s	×	x	Conchess H : 20 s
Diag. 4	36 s	6 s	2 min 20 s	6 s	4 s	Constellation 3.6 ; Super Constellation ; Elégance ; Conchess H ; Méphisto-Blitz : 1 s
Diag. 5	40 min	51 s	×	3 min 7 s	1 min 4 s	Turbostar : 4 s
Diag. 6	×	22 min	×	21 min 16 s	4 min 14 s	Turbostar : 57 s
Diag. 7	×	×	×	11 min 9 s	17 min 5 s	Super Constellation : 1 s
Diag. 8	21 min 40 s	43 s	5 min 42 s	41 s	19 s	Conchess H ; Mephisto-Blitz : 2 s
Diag. 9	53 min	20 min 50 s	59 min 25 s	×	12 min 30 s	Conchess H : 1 min 20 s

× signifie que le programme n'a pas trouvé le bon coup au bout d'une heure d'analyse, ou à son niveau le plus élevé.

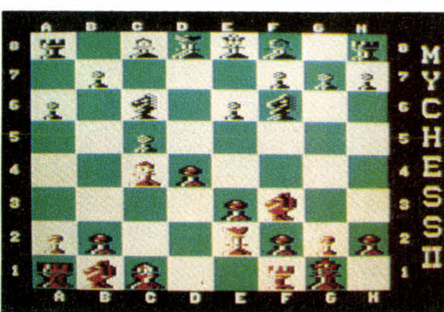
QUELQUES MOTS SUR LES PROGRAMMES



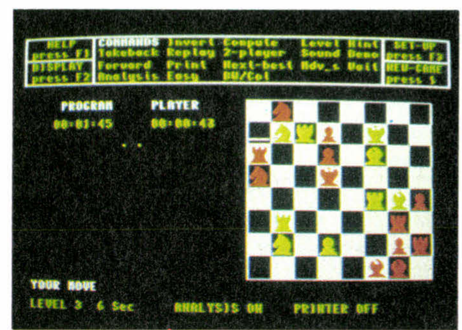
Chess 7.0 : ce programme est commercialisé depuis 1983 aux États-Unis. Il a été conçu par Larry Atkins, l'un des pères du programme Chess dont les numéros se sont succédé jusqu'au 4.9, qui fut pendant 10 ans le plus fort au monde sur gros ordinateur (Cyber). Sa version micro est aujourd'hui encore, avec *Sargon III, QL Chess* et *Mychess,* un programme de force acceptable, mais on peut déplorer qu'il n'affiche ni l'évaluation de la position, ni sa profondeur d'analyse.

Mychess 2 : ce programme a été conçu par le Californien David Kittinger, auteur de la fameuse série des *Constellation.* En fait, *Mychess 2* est un programme très voisin du *Constellation,* mais plus lent à cause de l'horloge pas très rapide de l'*Apple.* Excellent programme, belle présentation, fonctions multiples et intéressantes: indiscutablement une réussite pour l'instant injustement méconnue.

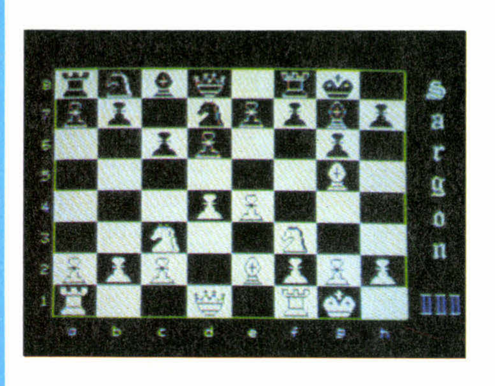






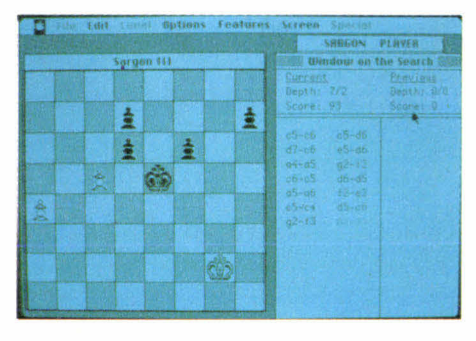


QL Chess. Ce programme, conçu par l'anglais Richard Lang, est un peu surfait. Il passe pour être le meilleur de tous sur ordinateur individuel parce qu'il a terminé premier ex aequo au 4e championnat du monde des micros en septembre 1984 à Glasgow. La vérité oblige à dire que cette victoire (partagée en quatre d'ailleurs) fut très heureuse : il gagna une partie contre *Elegance Challenger*, parce que ce dernier dépassa le temps imparti pour jouer 40 coups, mais la position de *QL Chess* était désespérée. Notre grille de tests est assez claire : 5 résolus sur 9 et le plus souvent dans des temps médiocres , sauf pour les problèmes. Par contre, la présentation est très réussie et les fonctions nombreuses et bien expliquées.

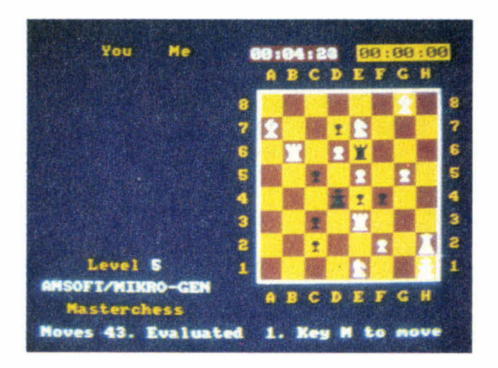


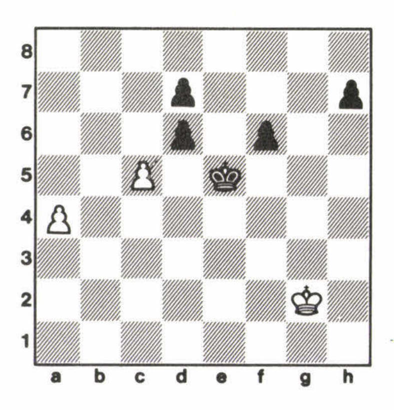
Sargon III sur Apple : programme conçu par Kathe et Dan Spracklen, les programmeurs californiens célèbres depuis 1978, puisqu'ils ont toujours gagné les championnats du monde des micros. Avec une gigantesque bibliothèque d'ouvertures de 68 000 coups, une bonne gamme de niveaux, de nombreuses fonctions, *Sargon III* est un des tout meilleurs programmes disponibles. Seul petit défaut : la lenteur de l'*Apple II* rend *Sargon III* nettement moins fort tactiquement qu'il ne l'est sur *Macintosh.*

Sargon III sur Macintosh : Les mêmes avantages que sur *Apple II*, mais 2 à 3 fois plus rapide, ce qui en accroît la force. De plus, la « souris » qui permet de jongler avec les pièces, soit pour les déplacer, soit pour mettre une position, rend *Sargon III* sur Macintosh dix fois plus agréable à utiliser que tous les autres programmes. Ajoutez à cela des pièces parfaitement dessinées, d'innombrables fonctions toutes plus agréables les unes que les autres... L'association Sargon III + Macintosh est la Rolls des échecs électroniques. Un tout petit défaut : l'absence de coordonnées de l'échiquier.



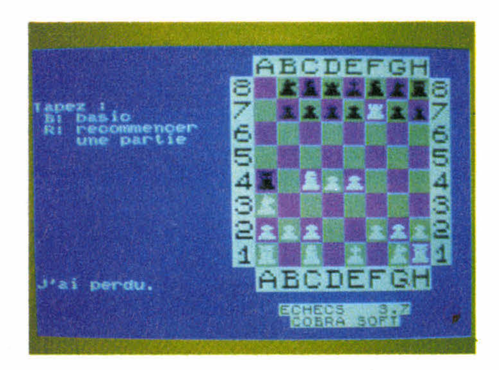
Master Chess : sans doute le moins mauvais des programmes médiocres que nous avons testés. 6000 coups d'ouverture et une double pendule, un échiquier noir et jaune, des pièces rouges et bleues de dessin classique : bien. Mais il faut beaucoup de temps pour entrer une position, il n'y a pas de possibilité de prendre connaissance du coup envisagé pendant l'analyse, et surtout le niveau de jeu est bien faible : la plus facile de nos combinaisons (le diagramme 4) n'est pas résolue en 1 heure, alors qu'elle l'est en 4 s par *Sargon III* sur *Macintosh*, 6 s par *Sargon III* sur *Apple II* et *Mychess 2.*
Signalons un défaut amusant que l'on retrouve sur *Super Chess*. Pour mettre une position, il faut indiquer tour à tour quelle pièce on place sur chaque case, puis sa couleur, puis si elle a déjà effectué un déplacement ou non. Cette question est tout à fait normale s'agissant du Roi ou de la Tour, afin de savoir si le Roque est encore possible ou non. Elle est sans intérêt pour Dame, Fou et Cavalier. Elle est ridicule s'agissant des pions : si les pions blancs sont en 2e rangée, les pions noirs en 7e, il est évident qu'ils n'ont pas encore bougé ! Inversement, s'ils sont ailleurs, il est non moins évident qu'ils ont déjà été déplacés. Pour gagner du temps, j'avais systématiquement répondu non à la question « la pièce a-t-elle bougée ? » Et ce qui devait arriver arriva ! Dans le diagramme 8, *Master Chess* et *Superchess* trouvèrent tous deux un gain « féérique » pour les blancs : 1. ç7!!?. Estimant bien sûr que le pion ç avait le droit d'avancer de deux cases, puisqu'il n'avait pas encore bougé !





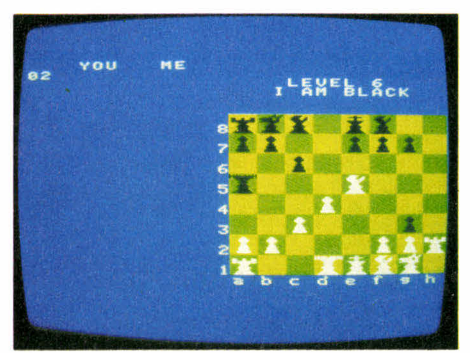
les blancs jouent et gagnent

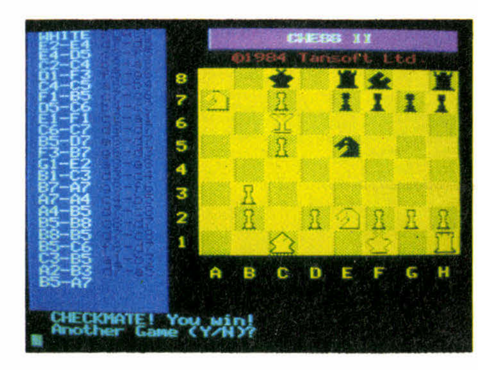
Échecs 3.7. Consternant ! Nul à tous les points de vue. Voici une partie instructive où *Échecs 3.7* a les noirs. 1.e4, a5? : 2. Fç4, a4? ; 3. Dh5, a3?? ; 4. Fxf7 mat.Sans commentaires !



Des neuf programmes testés. *Échecs 3.7* est le seul conçu en France. Hélas.

Superchess : programme faible, mais pas nul. Échiquier vert et jaune reposant pour l'œil, mais trop peu contrasté. Pièces assez mal dessinées. Rien ne s'affiche sur l'écran pendant l'analyse : ni le coup envisagé, ni la profondeur de calcul, ni la fonction d'évaluation, alors que l'écran est à moitié vide. Mettre une position est long et difficile. Vraiment rien d'enthousiasmant !





Chess 2 : Échiquier jaune et noir un peu trop rectangulaire. Pièces trop stylisées. Une bibliothèque d'ouvertures mais bien limitée. Le programme semble ne pouvoir jouer que 1.f4, comme premier coup. On s'en lasse ! Six niveaux, tous assez rapides... et bien faibles.

LES PROGRAMMES

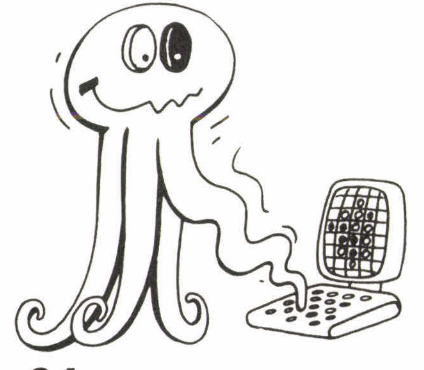
NOM DU PROGRAMME	CHESS 7.0	MYCHESS 2	QL CHESS	Sargon III	Sargon III	Masteur Chess	Echec 3.7	Super Chess	Chess 2
Fonctionne sur :	APPLE	APPLE	QL	APPLE	MACIN-TOSH	AMSTRAD	T07	MXS	ORIC
Prix de la cassette ou disquette	795 F	535 F	350 F	695 F	695 F	149 F	120 F	105 F	110 F
Nombre de niveaux de jeux	16	16	14	9	9	10	24	7	6
Bibliothèque d'ouvertures	oui plusieurs milliers de coups	oui plusieurs milliers de coups	oui plusieurs milliers de coups	oui 68 000. Record absolu	oui 68 000. Record absolu	oui 6 000	non	oui	oui
Force du programme : *5 : très fort ; 4 : fort ; 3 : moyen ; 2 : médiocre ; 1 : faible ; 0 : nul.*	4	5	4	4	5	1	1	1	1
Qualité de l'image sur l'écran, dimensions, dessin des pièces. *5 : très bon ; 4 : facile ; 3 : moyen ; 2 : médiocre ; 1 : mauvais ; 0 : nul.*	4	5	5	4	5	4	1	2	3
Possibilité d'entrer une position : complexité de l'opération *5 : très facile ; 4 : facile ; 3 : moyen ; 2 : médiocre ; 1 : difficile ; 0 : très difficile*	3	4	4	4	5	3	non	1	2
Pendule		non	oui-double	oui	oui	oui-double	non	non	non
Affichage du score	non	oui	oui	oui	oui	non	non	non	non
Affichage de la profondeur d'analyse en demi-coups	non	oui	oui	oui	oui	non	non	non	non
Mode d'emploi *5 : très complet et clair ; 4 : assez complet ; 3 : moyen ; 2 : médiocre ; 1 : mauvais ; 0 : incompréhensible*	4 en anglais	5 en anglais		5 en anglais	5 en anglais	3 en anglais		2 en anglais	

Pierre Nolot

OTHELLO : FAITES VOTRE PROGRAMME !

***La règle du jeu est simple : elle est donc facile à programmer. Mais le jeu est complexe. Et concevoir un bon logiciel est beaucoup moins évident.
Le défi est d'autant plus intéressant à relever !
Pour vous mettre dans le bain, nous vous proposons un « bon petit programme ».
A vous de faire mieux, ou de vous rabattre sur les logiciels commercialisés que nous avons testés.***

On ne compte plus les logiciels d'*Othello*. Plus ou moins bons, certes. Il faut dire que le plus récent des grands jeux stratégiques de damier est aussi l'un des plus faciles à programmer... du moins jusqu'à un certain point ! Le jeu lui-même, tel le Phénix de la légende, renaît de ses cendres en 1971 au Japon, après avoir été pratiqué à la fin du XIX[e] siècle en Grande-Bretagne et en Allemagne sous le nom de *Reversi.* Il conquiert 20 millions d'adeptes au Japon, atteint les Etats-Unis en 75, commence sa carrière en France en 77, où il se dote d'une fédération en 83. Phénomène nouveau : plus de la moitié des joueurs affiliés programment !
Ils sont même nombreux à avoir découvert *Othello* par l'intermédiaire d'un programme. Voulez-vous vous lancer dans la programmation d'un « adversaire informatique » ? N'hésitez pas : commencez par *Othello !* Les programmeurs chevronnés vous conseilleront de programmer en un langage « récurrent » (dont les sous-programmes font appel à eux-mêmes sans imbrication de boucles), comme le Pascal ou le langage C. C'est vrai, mais le bon vieux Basic, quoique lent, est largement suffisant pour débuter. L'essentiel étant de comprendre comment évaluer une position.
Rappelons brièvement le principe du jeu. Le jeu se déroule sur un damier 8 × 8. Les pions utilisés sont bicolores : noirs d'un côté, blancs de l'autre. L'un des deux joueurs posera des pions côté noir, l'autre côté blanc. A son tour, un joueur doit poser un pion à sa couleur prenant « en tenaille » avec l'un de ses pions déjà posés, un ou plusieurs pions adverses. Ces pions sont retournés. Si un joueur ne peut retourner de pions adverses, il passe son tour. Quand le damier est plein, ou quand aucun joueur ne peut plus jouer, le gagnant est celui qui possède le plus de pions à sa couleur.



LE JEU

Les deux notions capitales du jeu sont la « mobilité » et l'« évaluation dynamique des coups ».
On dit qu'un joueur à une « bonne mobilité », quand il a un grand nombre de cases où jouer. Pour l'évaluer, rien n'est plus simple, il suffit de les compter. La notion est quantifiable. Elle peut donc être utilisée par le programme. L'expérience montre que la mobilité est un facteur essentiel de la victoire. Un joueur, qu'il soit humain ou programmé, doit tenter d'accroître sa mobilité ou... de réduire celle de son adversaire. Dans cette optique deux stratégies sont actuellement utilisées : occuper le centre de la position des pions (et non forcément celle du plateau de jeu) ou « bétonner », c'est-à-dire occuper uniquement deux bords contigus. Contrairement à une opinion largement répandue, les cases n'ont pas de valeur absolue en soi.
En voici un exemple simple. Nous avons emprunté au programmeur suisse Anders Kierulf un tout petit fragment du programme qu'il présente au concours de programmes d'Othello organisé depuis des années par notre confrère l'*Ordinateur individuel* à chaque Sicob. Les notations utilisées (A1, A2 et A3) sont celles du diagramme classique (voir figure 1).

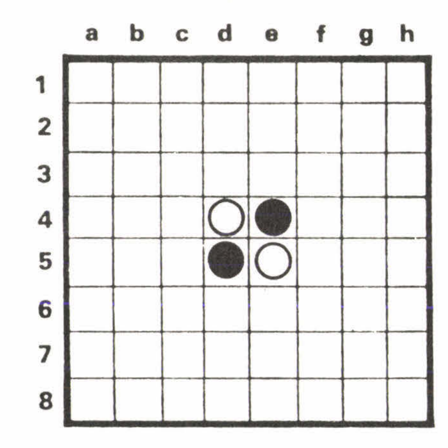


Figure 1 : *position de départ et notation pratiquée à Othello.*

L'exemple choisi est celui de l'évaluation « dynamique » de la case A2. En voici la traduction Basic-français :
Si A1 est occupé par un pion « micro », alors A2 = 175
Si A1 est occupé par un pion adverse, alors A2 = 0

Si A1 est vide alors :
a) si A3 est vide, alors A2 = – 50
b) si A3 est occupé par un pion adverse, alors A2 = – 150.
Toute une série de tests associe à chaque case jouable sa valeur, compte tenu de son environnement. La fonction d'évaluation doit rassembler tous les éléments qui permettent de juger une position.
En l'état actuel des connaissances à *Othello/Reversi,* c'est une combinaison de la mobilité et de la valeur dynamique des cases jouables. Personne n'est en mesure d'affirmer si la stratégie gagnante consiste à occuper le centre de la configuration de pions ou deux bords contigus. Cela dit, il existe des écoles ou des modes. En France, les joueurs pratiquent de préférence l'occupation du centre, alors qu'en Grande-Bretagne et surtout en Italie, les joueurs « bétonnent ». En terme de programmation, l'une des difficultés est d'empêcher le système d'évaluation d'osciller entre ces deux stratégies.

Pour faire vos débuts dans la programmation d'*Othello,* vous n'aurez pas à vous pencher sur ces problèmes. Il est même possible de concevoir un programme très honorable qui — à l'encontre de la théorie — ne pratique pas l'évaluation dynamique des cases. C'est le cas de celui que nous vous proposons.

Réalisé par Emmanuel Lazard, vice-champion de France d'Othello, il est fort court. Si vous êtes débutant, il vous donnera déjà bien du fil à retordre.

LE PROGRAMME

Avant de vous mettre au clavier de votre micro, voici quelques-uns de ses secrets. Le listing proposé reprend astucieusement l'idée développée en son temps par le docteur Samuel pour l'un de ses premiers programmes de dames : pourquoi concevoir le damier comme un tableau à deux dimensions (vision de joueur !), alors que l'ordinateur se débrouille mieux et surtout plus vite avec une seule dimension, celle des cases numérotées de 0 à 99 ? Donc pas de cases définies par leurs coordonnées en X et en Y (deux dimensions), mais seulement des numéros. Pour connaître la valeur d'une case voisine, il n'est plus nécessaire d'ajouter ou de retrancher des valeurs à chacune des dimensions en X et Y ; il suffit d'ajouter 1, 9, 10, 11, – 1, – 9, – 10, – 11, pour atteindre la case désirée. D'où gain de temps.
De plus, à chaque case sont associées deux autres valeurs. La première indique le contenu de la case : vide (0), pion blanc (1) et pion noir (2). Une rangée de cases cernant le damier 8 × 8 a été ajoutée afin que le programme ne continue pas ses tests hors du plateau de jeu. La valeur affectée à chacune de ces cases extérieures de bordure est – 1. Cette bordure explique que le programme teste des cases dont les numéros varient entre 0 et 99 (soit 100 cases) et non entre 1 et 64 (ou 0 et 63).
La seconde valeur affectée à chacune des cases est d'ordre tactique. Plus la valeur est grande et plus le programme sera tenté d'y jouer. La figure 2 indique les choix du programmeur.

		A	B	C	D	E	F	G	H	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	40	3	15	10	10	15	3	40	0
2	0	3	0	9	12	12	9	0	3	0
3	0	15	9	11	15	15	11	9	15	0
4	0	10	12	15	18	18	15	12	10	0
5	0	10	12	15	18	18	15	12	10	0
6	0	15	9	11	15	15	11	9	15	0
7	0	3	0	9	12	12	9	0	3	0
8	0	40	3	15	10	10	15	3	40	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Figure 2 : *à chaque case du damier est affectée une valeur à laquelle s'ajoute celle des pions à prendre. Les lignes 150 à 220 représentent ces valeurs pour votre micro-ordinateur.*

Par exemple, les cases d'angle ont une forte valeur (40) tout simplement parce que le pion qu'on y pose est imprenable. A l'inverse, les cases qui lui sont contiguës ont des valeurs faibles (3, 0 et 3), car elles peuvent servir de « tremplin » à l'adversaire pour s'emparer d'une case d'angle. Ces valeurs peuvent être modifiées (ligne 150 à 220 du listing). Par exemple, vous pouvez essayer d'apprendre à votre programme à « bétonner » en ajoutant 5 ou 10 à toutes les cases des deux premières colonnes et des deux premières rangées. A vous de chercher le meilleur compromis...
Pour compenser l'absence d'évaluation dynamique des cases (grande consommatrice de lignes), l'auteur a eu l'idée d'associer la valeur tactique de chaque case au nombre de pions pris lors de la pose. Voyons comment fonctionne le programme et son système d'évaluation. C'est au programme de jouer. Il teste la valeur du contenu de chaque case dans l'ordre de leur numéro. Dès qu'il rencontre une valeur – 1, 1 ou 2 (bordure, pion blanc ou noir), il passe à la case suivante, car il n'a ni le droit de jouer sur un pion déjà posé, ni bien sûr hors du plateau de jeu.

En revanche, il s'arrête dès qu'il rencontre une case vide et commence une nouvelle série de tests dans huit directions. Il testera le contenu d'une nouvelle colonne, diagonale ou rangée dès qu'il se rendra compte qu'il ne peut pas jouer (case voisine vide ou contenant un pion « ami »).
La case testée sera considérée comme jouable si la case voisine, et éventuellement les suivantes dans la même direction, contient des pions adverses, eux-mêmes suivis d'une case contenant un pion ami.
Si c'est le programme, il évaluera le coup en respectant les règles suivantes :
a. jusqu'au 18ᵉ coup : valeur tactique de la case – nombre de pions pris ;
b. après le 18ᵉ coup : valeur tactique de la case + nombre de pions pris.
Le programme teste ainsi toutes les cases jouables, et joue celle pour laquelle il obtient le meilleur score.
Une question ? ... Oui, bien sûr. Pourquoi le programme retranche-t-il le nombre de pions pris dans la première partie du jeu ? Cette manière de procéder permet au programme de réduire le nombre de pions qu'il prend à chaque coup pour s'assurer une meilleure mobilité. Puis, après le 18ᵉ coup — et comme le but du jeu est de prendre le plus de pions ! — il s'engage dans la procédure du maximum de prises.

UTILISATION DU PROGRAMME

Il vous demande en premier lieu si vous prenez les X ou les O. Appuyez sur la lettre du clavier correspondant à votre choix.



Comme toujours, pour confirmer votre ordre, vous appuyerez sur la touche RETURN (ou ENTER ou ENTREE). La pose d'un pion s'effectue en entrant une lettre désignant la colonne où vous jouez (puis RETURN), suivi d'un chiffre désignant la rangée (puis RETURN).
Important : si vous êtes contraint de passer votre tour, tapez O RETURN O RETURN, au lieu d'indiquer les coordonnées d'une case. Si vous désirez nettoyer l'écran, tapez Z lorsque le programme vous demande de désigner la colonne où vous jouez, l'écran s'effacera, puis affichera à nouveau le plateau de jeu.

```
10  REM *****<OTHELLO>********
20 CI$ = "COUP ILLEGAL      "
30 AF$ = ". X O "
40  RESTORE : HOME
50  DIM NU(99),VL(99),DR(8)
60 NR = 1:BL = 2:VD = 0:CB =  - 1
70  FOR I = 0 TO 99:NU(I) = VD: NEXT I
80  FOR I = 0 TO 9:NU(I) = CB:NU(10 * I) = CB:NU(10 * I + 9) = CB:NU(90 + I) = CB: NEXT I
90 NU(44) = BL:NU(55) = BL:NU(45) = NR:NU(54) = NR
100 PO = 2:PJ = 2:PS = 0:T = 1
110  FOR I = 1 TO 8: READ DR(I): NEXT I
120  DATA -1,-11,-10,-9,1,11,10,9
130  FOR I = 0 TO 99: READ VL(I): NEXT I
140  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
150  DATA  0,40,3,15,10,10,15,3,40,0
160  DATA 0,3,0,9,12,12,9,0,3,0
170  DATA  0,15,9,11,15,15,11,9,15,0
180  DATA 0,10,12,15,18,18,15,12,10,0
190  DATA 0,10,12,15,18,18,15,12,10,0
200  DATA  0,15,9,11,15,15,11,9,15,0
210  DATA 0,3,0,9,12,12,9,0,3,0
220  DATA  0,40,3,15,10,10,15,3,40,0
230  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
240  REM *-----<CHOIX>--------*
250  HOME : REM  EFFACE ECRAN
260  INPUT "VOULEZ-VOUS LES (X) OU LES (O) ? ";ZZ$
270  IF ZZ$ <  > "O" AND ZZ$ <  > "X" THEN  GOTO 260
280  IF ZZ$ = "O" THEN M = NR:J = BL
290  IF ZZ$ = "X" THEN M = BL:J = NR
300  REM *----<LA.PARTIE>------*
310  IF J = NR THEN  GOTO 340
320  GOSUB 640: REM COUP.MICRO
330  IF PS = 2 OR PJ = 0 OR T = 61 THEN  GOTO 360
340  GOSUB 410: REM  COUP.JOUEUR
350  IF PS < 2 AND PO > 0 AND T < 61 THEN  GOTO 320
360  GOSUB 910: PRINT : PRINT "VOUS AVEZ "PJ;" PIONS.            "
370  PRINT "J'AI "PO;" PIONS.                 "
380  IF PJ > PO THEN  PRINT "VOUS AVEZ GAGNE !              ": END
390  IF PJ < PO THEN  PRINT "J'AI GAGNE !              ": END
400  PRINT "NOUS SOMMES EX-AEQUOS !               ": END
410  REM *--<HUMAIN.JOUE>---*
420  GOSUB 910
430 AD = M:TR = J
440  PRINT : PRINT "A VOUS DE JOUER"
450  INPUT "COLONNE (LETTRE) :";C$
460  IF C$ = "" THEN  GOTO 450
470  IF C$ = "Z" THEN  HOME : GOTO 410
480  INPUT "RANGEE (CHIFFRE) :";L
490  IF C$ = "O" AND L = 0 THEN  GOTO 580
500 C =  ASC (C$) - 64
510  IF C < 1 OR C > 8 OR L < 1 OR L > 8 THEN  VTAB 18: HTAB 24: PRINT CI$: GOTO 440
520 CS = 10 * C + L: IF NU(CS) <  > VD THEN  VTAB 18: HTAB 24: PRINT CI$: GOTO 440
530 SF =  - 1: GOSUB 810
540  IF S = 0 THEN  VTAB 18: HTAB 24: PRINT CI$: GOTO 440
550 SF = 1: GOSUB 810
560 PJ = PJ + S + 1:PO = PO - S:T = T + 1:PS = 0
570  RETURN
580  REM  LE JOUEUR A-T-IL LE DROIT DE PASSER ?
590  FOR CS = 11 TO 88
600  IF NU(CS) <  > VD THEN S = 0: GOTO 620
610 SF =  - 1: GOSUB 810
620  IF S = 0 THEN  NEXT CS:PS = PS + 1: RETURN
630 CS = 88: NEXT CS: VTAB 18: HTAB 24: PRINT CI$: GOTO 440
640  REM *---<MICRO.JOUE>---*
650  GOSUB 910
660 AD = J:TR = M:B =  - 100
670  FOR CS = 11 TO 88
680  IF NU(CS) <  > VD THEN  GOTO 750
690  HTAB 24: VTAB 16: PRINT " ";: HTAB 24: PRINT "*";
700 SF =  - 1: GOSUB 810
710  IF S = 0 THEN  GOTO 750
720 SC = VL(CS) - S: IF T > 18 THEN SC = SC + 2 * S
730  IF SC <  = B THEN  GOTO 750
740 B = SC:MC = CS
750  NEXT CS
760  IF B =  - 100 THEN  VTAB 18: HTAB 24: PRINT "JE DOIS PASSER":PS = PS + 1: RETURN
770 C$ =  CHR$ ( INT (MC / 10) + 64):L = MC - 10 *  INT (MC / 10)
780  HTAB 24: VTAB 18: PRINT "JE JOUE EN "C$;"-"L
790 SF = 1:CS = MC: GOSUB 810
800 PO = PO + S + 1:PJ = PJ - S:PS = 0:T = T + 1: RETURN
810  REM *---<PIONS.PRIS>---*
820 S = 0: FOR K = 1 TO 8
830 D = DR(K):CC = CS + D:S1 = 0
840  IF NU(CC) <  > AD THEN  GOTO 900
850 S1 = S1 + 1:CC = CC + D
860  IF NU(CC) = AD THEN  GOTO 850
870  IF NU(CC) <  > TR THEN  GOTO 900
880 S = S + S1
890  IF SF = 1 THEN CC = CS: FOR K1 = 0 TO S1:NU(CC) = TR:CC = CC + D: NEXT K1
900  NEXT K: RETURN
910  FOR Z = 1 TO 8
920  FOR Y = 10 TO 80 STEP 10
930  HTAB 2 * (Y / 10) + 4: VTAB 2 * Z + 3:CS = Y + Z
940  PRINT  MID$ (AF$,2 * NU(CS) + 1,2);
950  NEXT Y,Z: PRINT : RETURN
960  REM -<<<EMMANUEL.LAZARD>>>-
```

LES PROGRAMMES COMMERCIALISÉS

De modification en modification (et avec un « compilateur », transformant votre Basic en langage machine) vous arriverez plus tôt que vous n'imaginez à battre certains des programmes commercialisés. Certains sont d'une telle faiblesse que cela n'a rien d'étonnant. C'est ce qui ressort de notre banc d'essai des programmes. Outre la qualité d'adversaire, nous nous sommes attachés à mettre en évidence le confort d'utilisation, au travers de critères tels que niveau de jeu, retour arrière, présentation, facilité d'utilisation et qualité du manuel d'utilisation.

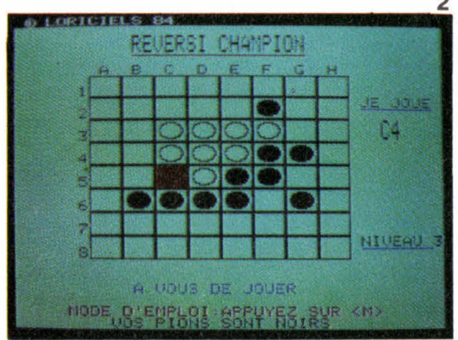
Nom	Othello Master	Reversi Champion	Odin	Challenger	Reverse	Othello	Reversi	Challenger
Machine	Amstrad CPC464	Oric 48 K ou Atmos	Apple II	Oric 48 K	Oric 48 K	Spectrum	Spectrum	MSX
Distributeur	Powersoft	Loriciels	Odesta	Cobra Soft	No man's land	ERE	Moi	Cobra Soft
Niveau	o	***	****	**	*	*	**	**
Présentation	*	****	*****	**	*	*	**	**
Facilité utilisation	o	****	*****	**	*	**	***	**
Plusieurs niveaux	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Problèmes possibles	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Non
Retour arrière	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Non
Conseil	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
Biblioth. ouvertures	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
Manuel	o	****	*****	**	**	*	***	**
Conclusion	o	***	*****	**	*	*	**	**

o : Nul ; * : Mauvais ; ** : Moyen ; *** : Bon ; **** : Très bon ; ***** : Excellent.

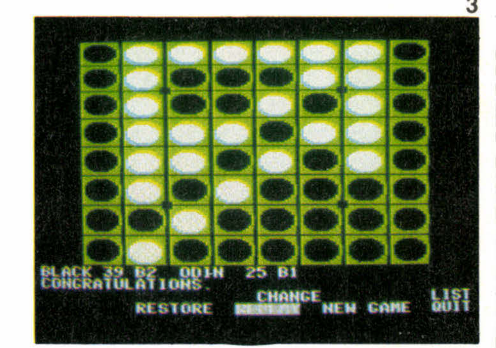
1



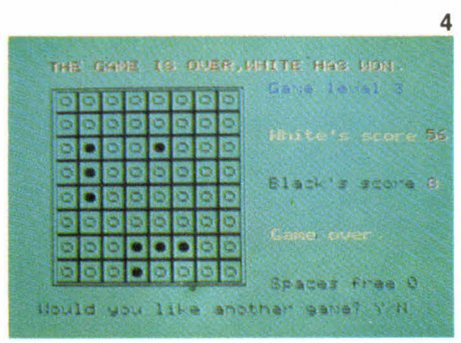
2



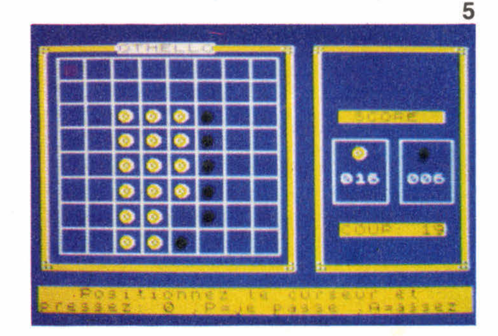
3



4

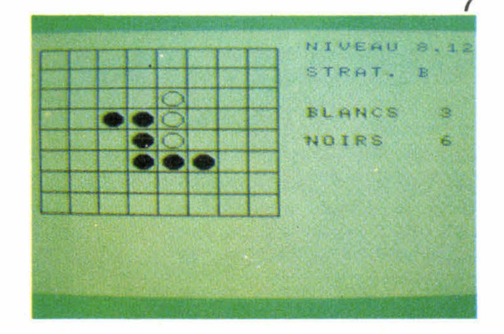


5



6

7



LES LOGICIELS AU BANC D'ESSAI :

1. Othello Master de Powersoft, sur Amstrad ; 2. Reversi Champion de Loriciels, sur Oric ; 3. Odin de Odesta, sur Apple II ; 4. Reverse de No man's Land, sur Oric ; 5. Othello de Ere Informatique, sur Spectrum ; 6. Reversi de Moi, sur Spectrum ; 7. Challenger de Cobra Soft, sur MSX.

Le champion incontesté est *Odin*, réalisé par Odesta, pour Apple. Pour Oric-Atmos c'est *Reversi champion*, édité par Loriciels qui domine le lot. Le plus récent n'est pas forcément le meilleur : *Othello Master* de Powersoft pour Amstrad, le tout dernier édité est aussi le plus mauvais. De quoi faire phosphorer les nombreux possesseurs d'Amstrad et notamment ceux qui aiment la programmation...

Michel Brassinne et Emmanuel Lazard

PENTE : LE PREMIER PROGRAMME

Voici un jeu qui a, sans doute, un bel avenir devant lui. Pourtant, à notre connaissance, nul programmeur ne s'y était attaqué jusqu'à présent. A vous de jouer. Et tout de suite, pour commencer, voici le petit programme que nous avons conçu.

Nous n'avons pas résisté à l'envie de programmer *Pente*, le traditionnel *Gomoku Ninuki*. Il le mérite bien ! La simplicité de sa règle et la richesse des combinaisons qu'elle offre le placent d'ores et déjà parmi les grands classiques du jeu de réflexion. Mais il est tout jeune, du moins en Europe. Il vient à peine de souffler sa première bougie ! Tout reste à faire. Nous souhaitons que notre programme vous donne envie de continuer...

Rappelons brièvement la règle. La partie se déroule sur un quadrillage 19 lignes sur 19 (comme pour jouer au go). Les deux joueurs qui s'affrontent s'attribuent chacun un ensemble de pions de couleurs différentes. Le premier qui joue pose un pion à sa couleur sur l'intersection centrale du plateau de jeu. Son adversaire pose où il le désire sur une intersection libre. Celui qui a posé le premier pion doit obligatoirement placer le second à au moins trois intersections du premier (histoire de réduire l'avantage du trait). Ensuite et jusqu'au terme de la partie, chaque joueur, à tour de rôle pose un pion sur une intersection libre. Est vainqueur le joueur qui, le premier, *soit* aligne cinq de ses pions, horizontalement, verticalement ou en diagonale (comme au morpion), *soit* prend cinq paires de pions à l'adversaire.

Un joueur capture une ou plusieurs paires de pions adverses au moment où il pose un pion, il prend les 2 pions adverses en « tenaille » (un peu comme à *Othello*). Ces deux objectifs indépendants et différents font tout l'intérêt de ce jeu.

Le programme a connaissance du plateau de jeu sous la forme d'une suite de numéros de cases N, de 1 à 420, à l'image du programme d'*Othello* (une seule dimension). A chaque numéro de case correspond une variable que nous appellerons ici V(N), qui indique le contenu de la case ou sa valeur tactique. Habituellement, le programmeur réserve deux variables pour remplir ces rôles : une variable, disons C(N), pour indiquer le contenu d'une case (pion blanc, pion noir et vide) et une variable V(N) pour en indiquer la valeur tactique. Pour tout rapporter à une seule variable, il suffit d'un test !

Les valeurs V(N) indiquent respectivement un pion blanc pour V(N)=1 ; un pion noir (V(N)=2) ou une case extérieure de bordure (V(N)=−1) et toute valeur supérieure à 2 est une case vide dont la valeur exprime le poids tactique. Ainsi, par exemple : V(134)=505 est une case vide portant le numéro 134 et dont la valeur tactique est 505 (dans le programme, N est remplacé par I et V(N) par T(I).

Au début du jeu toutes les cases ont été arbitrairement dotées de la valeur 500, sauf la case centrale 501, où jouera le programme s'il commence la partie.

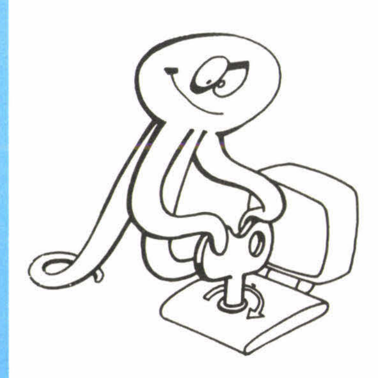
Voyons maintenant comment il fonctionne. Vous venez de jouer, c'est à son tour. Il connaît le numéro de la case où vous avez posé votre pion. Dans un premier temps, il regarde si votre coup termine un alignement de cinq pions. Si c'est le cas, la partie est finie ; il a perdu. Si ce n'est pas le cas, il donne une nouvelle valeur à toutes les cases vides voisines de celle où vous avez joué. Cette réévaluation se fait en étoile.

Le programme analyse chaque suite de cinq cases sur une longueur de neuf cases horizontalement, verticalement et selon les deux diagonales. Ce qui le conduit à étudier 20 configurations de pions. (Figure 1).

503			503			503		
	504		504		504			
		505	505	505				
503	504	505	1	505	504	503	502	501
		505	505	505				
	504		504		504			
503			503			503		
			502				502	

Figure 1 : *L'ÉVALUATION. A la suite de la pose d'un pion blanc (valeur 1), le programme ajoute à chacune des cases vides voisines une valeur décroissant avec la distance. Les cases vides valent 500.*

Pour chaque suite, il consulte sa table d'évaluation (placée sous forme de DATA en fin de programme). S'il en reconnaît une, il ajoute, à chaque case vide de la



configuration de pions, une valeur correspondant à l'intérêt qu'il a d'y jouer. Ces « notes » sont indiquées en lignes 50 000 et suivantes, en regard de chaque configuration de pions. Par défaut, il réévalue faiblement les cases vides, mais toujours avec des valeurs supérieures à 2. Puis, il « lit » à nouveau tout le damier, pour trouver la case possédant la plus forte valeur tactique (celle-ci n'est pas forcément liée à votre dernier coup) ; l'ayant trouvée, il joue dans cette case. Le programme procède pour lui, comme pour vous, et une nouvelle réévaluation a lieu à chaque demi-coup.

500	500	503	504	500	500	502	503	500
503	500	502	506	500	500	505	500	500
500	504	503	504	504	507	504	500	504
500	500	509	505	509	505	505	505	500
503	510	512	1	509	509	1	507	505
504	505	2	510	509	508	507	506	500
500	509	505	509	504	504	504	500	504
507	500	504	505	504	500	506	500	500
500	500	505	502	500	503	502	502	500

Figure 2 : *LE CHOIX. C'est au programme de jouer un pion noir (valeur 2). A la suite du deuxième coup des blancs, il a réévalué toutes les cases du plateau de jeu. Il n'a plus qu'à chercher la case présentant la valeur la plus élevée. Ici, la case de valeur 512 (en bleu).*

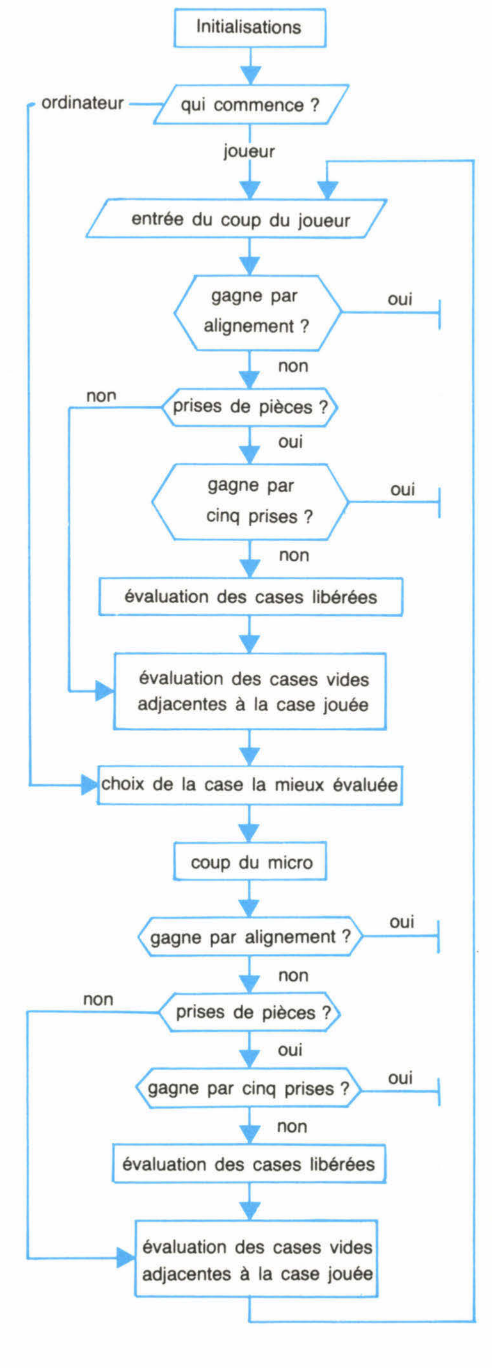
Et les prises ? C'est l'une des premières choses qu'il regarde après la pose de votre pion. La case de prise de pions adverses (les vôtres !) est fortement évaluée ; il prendra dès qu'il le pourra. Alors, il retire les deux pions capturés et à nouveau, réévalue toutes les cases.

Regardez la ligne 50 107 du listing : 50 107 DATA 02 202, 20, 0, 0, 150, 0. Elle montre, immédiatement après l'instruction DATA, la configuration de pions suivante : un vide, deux pions noirs, un vide, un pion noir. Le programme vient de jouer par exemple, au niveau du « 2 » de droite. Immédiatement il attribue la valeur 150 à la case vide permettant d'aligner quatre de ses pions et la valeur 20 à la case vide situé au début. La case passe de la valeur 507 à la suite de la pose de deux pions contigus, à la valeur 507 + 150, soit 657 ! Autant dire qu'il y a de fortes chances qu'il joue à cet endroit au tour suivant... si vous ne le contrez pas !

Avant même d'analyser l'organigramme et le listing pour y apporter les modifications de votre choix, il vous est possible de changer les valeurs affectées à chacune des configurations (voir les lignes de DATA en fin de programme). Vous remarquerez que le programme joue sans connaître toutes les combinaisons de pions. Les progrès qu'il est susceptible de faire y sont liés. A vous de lui apprendre toutes les combinaisons.

Michel Brassinne
et Olivier Tubach

ORGANIGRAMME



LISTING

```
10  DIM T(420),DI(8),D$(100),D%(1
    00,5)
12 VB = 1000
15 J$(1) = "LE JOUEUR":J$(2) = "L
    'ORDINATEUR"
20  DATA 20,21,1,-19,-20,-21,-1,1
    9
30  FOR I = 1 TO 8: READ DI(I): NEXT

31 BS$ =  CHR$ (8)
32  READ NC: FOR I = 1 TO NC: READ
    C$(I): FOR J = 1 TO 4: READ
    C%(I,J): NEXT J,I
33  READ ND: FOR I = 1 TO ND: READ
    D$(I): FOR J = 1 TO 5: READ
    D%(I,J): NEXT J,I
40 BS$ =  CHR$ (8)
50  HOME : PRINT "QUI JOUE LE PRE
    MIER ?": PRINT : PRINT "1 ->
     "J$(1)"      2 -> "J$(2)
60  GET A$: IF A$ < "1" OR A$ > "
    2" THEN 60
65 JO =  VAL (A$)
100  HOME : REM  EFFACE L'ECRAN
110  PRINT "   ";: FOR I = 65 TO
    83: PRINT  CHR$ (I);: NEXT :
     PRINT
120  FOR I = 1 TO 19: PRINT  RIGHT$
    ("00" +  STR$ (I),2)"!";
130  FOR J = 1 TO 19: PRINT ".";:
     NEXT : PRINT : NEXT
140  FOR I = 0 TO 420:T(I) = VB: NEXT

150  FOR I = 0 TO 19:T(I) =  - 1:
     NEXT
160  FOR I = 401 TO 420:T(I) =  -
    1: NEXT
170  FOR I = 20 TO 400 STEP 20:T(
    I) =  - 1: NEXT
180  VTAB 1: HTAB 25: PRINT "PAIR
    ES PRISES :": HTAB 25: PRINT
    "J : 0": HTAB 25: PRINT "O :
     0"
190 T(210) = VB + 1
200  ON JO GOTO 1000,2000
1000  REM  TOUR JOUEUR
1003  VTAB 23: HTAB 1: PRINT  TAB(
    30)" "
1005 T = T + 1
1010 JO = 1: GOSUB 42000: GOSUB 4
    0000
1015  IF T = 2 THEN X1 = X
1020  IF T = 1 AND (X <  > 10 OR
    Y <  > 10) THEN 1030
1025  IF T <  > 3 THEN 1027
1026  IF  ABS (10 - X) < 3 AND  ABS
    (10 - Y) < 3 THEN 1030
1027  IF T(C) > 2 THEN 1050
1030  VTAB 7: HTAB 25: PRINT "COU
    P ILLEGAL !!";: GET A$: GOSUB
    41000: GOTO 1010
1050  VTAB 23: HTAB 1: PRINT "JE
    REFLECHIS..."; TAB( 30)" "
1060 T(C) = JO: GOSUB 43000: GOSUB
    10000
```

```
2000  REM  COUP ORDINATEUR
2002  VTAB 9: HTAB 28: PRINT " "
2005  JO = 2:T = T + 1: IF T < > 3 THEN 2009
2006  X = 10 + 3 * (X1 = 10):Y = 13 - 3 * (X1 = 10): GOTO 2010
2009  GOSUB 3000
2010  VTAB 9: HTAB 25: PRINT "=> " CHR$ (X + 64)" - " RIGHT$ ("00" + STR$ (Y),2)
2020  GOSUB 40000: IF T(C) < 3 THEN 2010
2025  VTAB 23: HTAB 1: PRINT "VOICI MON COUP. PATIENTEZ..."
2030  T(C) = 2: GOSUB 43000: GOSUB 10000: GOTO 1000
3000  REM CHOIX ORDINATEUR
3020  MA = 0: FOR I = 21 TO 401: IF T(I) = - 1 THEN 3050
3030  IF MA < T(I) THEN MA = T(I):CE = I
3050  NEXT :C = CE: GOSUB 40100
3060  VTAB 23: HTAB 1: PRINT TAB( 30)" ": RETURN
9999  END
10000  REM  GAGNE ?
10010  FOR D = 1 TO 4:DI = DI(D)
10020  FOR J = C - 4 * DI TO C STEP DI
10030  IF J < 21 OR J > 399 OR INT (J / 20) = J / 20 THEN 10070
10040 G = 0: FOR K = 0 TO 4
10042  IF T(J + K * DI) = - 1 THEN G = 1:K = 4: GOTO 10060
10050  IF T(J + K * DI) < > JO THEN G = 1:K = 4
10060  NEXT K: IF G = 0 THEN 30000
10070  NEXT J,D
10120  FOR D = 1 TO 8:DI = DI(D)
10130 G = 0: FOR I = 1 TO 3
10140  IF T(C + DI * I) = - 1 THEN G = 1:I = 3: GOTO 10180
10150  IF T(C + DI * I) < > (I = 3) * JO + (I < > 3) * (3 - JO) THEN G = 1:I = 3
10180  NEXT I: IF G = 0 THEN GOSUB 10200
10190  NEXT D: GOTO 10300
10200 V = JO:JO = 0:CA = C: FOR I = 1 TO 2:T(CA + I * DI) = VB:C = CA + I * DI: GOSUB 43000: NEXT :JO = V: GOSUB 10210
10205  FOR I = 1 TO 2:C = CA + I * DI: GOSUB 20000: NEXT I:C = CA: RETURN
10210 P(JO) = P(JO) + 1
10220  VTAB JO + 1: HTAB 29: PRINT P(JO)" "
10230  IF P(JO) = 5 THEN 30000
10240  RETURN
10300  REM  EVAL CASES ADJACENTES
10410 F = 0:Z4 = 0: FOR D = 1 TO 4:DI = DI(D)
10420  FOR J = C - 4 * DI TO C STEP DI
10430  IF J < 21 OR J > 399 OR INT (J / 20) = J / 20 THEN 11000
10435  FOR K = 0 TO 2:N(K) = 0: NEXT K
10440 G = 0:C$ = "": FOR K = 0 TO 4
10450 A = T(J + K * DI): IF A = - 1 THEN G = 1:K = 4: GOTO 10470
10460  IF A > 2 THEN A = 0
10461 N(A) = N(A) + 1:C$ = C$ + STR$ (A)
10470  NEXT K: IF G = 1 THEN 11000
10500  IF N(3 - JO) < > 0 THEN 10600
10505  FOR K = 0 TO 4:CC = J + K * DI: IF T(CC) < 3 THEN 10530
10510 T(CC) = T(CC) + (5 - N(0))
10530  NEXT K
10600 C1$ = LEFT$ (C$,4)
10610  FOR I = 1 TO NC: IF C1$ < > C$(I) THEN 10700
10620  FOR K = 0 TO 3:CC = J + K * DI: IF T(CC) < 3 THEN 10640
10630 T(CC) = T(CC) + CZ(I,K + 1): IF P(2) = 4 AND CZ(I,K + 1) = 400 THEN T(CC) = T(CC) + 1500
10640  NEXT K
10700  NEXT I
10710  IF NOT ((N(0) = 1 OR N(0) = 2) AND (N(1) = 0 OR N(2) = 0)) THEN 10740
10720  FOR K = 0 TO 3:CC = J + K * DI: IF T(CC) < 3 THEN K = 3: GOTO 10730
10725 T(CC) = T(CC) + 20
10730  NEXT K
10740  REM
10800  FOR I = 1 TO ND: IF C$ < > D$(I) THEN 10830
10810  FOR K = 0 TO 4
10815 CC = J + K * DI
10819  IF T(CC) < 3 THEN 10825
10820 T(CC) = T(CC) + DZ(I,K + 1)

10825  NEXT K
10830  NEXT I
10900  IF NOT (N(3 - JO) = 0 AND N(JO) = 4) THEN 10950
10910  FOR K = 0 TO 4:CC = J + K * DI: IF T(CC) < 3 THEN 10930
10920 T(CC) = T(CC) + 500 + 1000 * (JO = 2): IF JO = 1 THEN Z4 = Z4 + 1:F1 = DI:F2 = J
10930  NEXT K
10950  REM
11000  NEXT J,D
11010  IF Z4 < > 2 THEN RETURN

11020 OO = 0: FOR K = 0 TO 4:CC = F2 + K * F1: IF T(CC) < > 1 THEN 11150
11030  FOR DD = 1 TO 4:DJ = DI(DD): FOR JJ = CC - 4 * DJ TO CC STEP DJ
11040  IF JJ < 21 OR JJ > 399 OR INT (JJ / 20) = JJ / 20 THEN 11140
11050 GG = 0:CC$ = "": FOR KK = 0 TO 3:A = T(JJ + KK * DJ): IF A = - 1 THEN GG = 1:KK = 4: GOTO 11080
11060  IF A > 2 THEN A = 0
11070 CC$ = CC$ + STR$ (A)
11080  NEXT KK: IF GG = 1 THEN 11140
11090  FOR II = 3 TO 4: IF CC$ < > C$(II) THEN 11130
11100  FOR K1 = 0 TO 3:CX = JJ + K1 * DJ: IF T(CX) < 3 THEN 11120
11110  IF CZ(II,K1 + 1) < > 400 THEN 11120
11111  IF OO = 1 THEN 11120
11112 T(CX) = T(CX) + CZ(II,K1 + 1) * 5:OO = 1
11120  NEXT K1
11130  NEXT II
11140  NEXT JJ,DD
11150  NEXT K: RETURN
20000  FOR B = 1 TO 4:BI = DI(B)
20010  FOR J = C - 4 * BI TO C STEP BI
20020  IF J < 21 OR J > 399 OR INT (J / 20) = J / 20 THEN 20350
20030  FOR K = 0 TO 2:N(K) = 0: NEXT K
20040 G = 0:B$ = "": FOR K = 0 TO 4
20050 A = T(J + K * BI): IF A = - 1 THEN G = 1:K = 4: GOTO 20100
20060  IF A > 2 THEN A = 0
20070 N(A) = N(A) + 1:B$ = B$ + STR$ (A)
20100  NEXT K: IF G = 1 THEN 20350
20110  IF N(3 - JO) < > 0 THEN 20150
20120  FOR K = 0 TO 4:CC = J + K * BI: IF T(CC) < 3 OR CC < > C THEN 20140
20130 T(CC) = T(CC) + (5 - N(0)) / 2
20140  NEXT K
20150 B1$ = LEFT$ (B$,4)
20170  FOR E = 1 TO NC: IF B1$ < > C$(E) THEN 20200
20180  FOR K = 0 TO 3:CC = J + K * BI: IF T(CC) < 3 OR CC < > C THEN 20195
20190 T(CC) = T(CC) + CZ(E,K + 1) / 2
20195  NEXT K
20200  NEXT E
20210  IF NOT ((N(0) = 1 OR N(0) = 2) AND (N(1) = 0 OR N(2) = 0)) THEN 20250
20220  FOR K = 0 TO 3:CC = J + K * BI: IF T(CC) < 3 OR CC < > C THEN 20240
20230 T(CC) = T(CC) + 5
20240  NEXT K
20250  REM
20260  FOR E = 1 TO ND: IF B$ < > D$(E) THEN 20290
20270  FOR K = 0 TO 4:CC = J + K * BI: IF T(CC) < 3 OR CC < > C THEN 20285
20280 T(CC) = T(CC) + DZ(E,K + 1) / 2
20285  NEXT K
20290  NEXT E
20300  IF NOT ((N(3 - JO) = 0 OR N(JO) = 0) AND N(JO) = 4) THEN 20340
20310  FOR K = 0 TO 4:CC = J + K * BI: IF T(CC) < 3 OR CC < > C THEN 20330
20320 T(CC) = T(CC) + 1000
20330  NEXT K
20340  REM
20350  NEXT J,B: RETURN
30000  VTAB 24: HTAB 1: PRINT J$(JO)" GAGNE !!!          ";: GET A$: END
40000 C = X + (20 - Y) * 20: RETURN

40100 X = C - INT (C / 20) * 20: Y = 20 - INT (C / 20): RETURN

41000  GOSUB 42100: VTAB 5: HTAB 25: PRINT "-> ";: RETURN
42000  GOSUB 41000
42005  GET A$
42008  IF A$ < "A" OR A$ > "S" THEN 42000
42010  PRINT A$" - ";:X = ASC (A$) - 64
42020  GET A$: IF A$ < "0" OR A$ > "1" THEN 42020
42025 Y = VAL (A$) * 10: PRINT A$;
42030  GET A$: IF A$ = BS$ THEN PRINT BS$" "BS$;: GOTO 42020
42040  IF A$ < "0" OR A$ > "9" THEN 42030
42045  IF Y = 0 AND A$ = "0" THEN 42030
42050 Y = Y + VAL (A$): PRINT A$;
42060  VTAB 7: HTAB 25: PRINT "CORRECT ? (O/N)";
42070  GET A$: IF A$ < > "O" AND A$ < > "N" THEN 42070
42080  IF A$ = "O" THEN VTAB 7: HTAB 25: PRINT TAB( 39)" ": RETURN

42090  GOTO 42000
42100  VTAB 7: HTAB 25: PRINT TAB( 39)" ": VTAB 5: HTAB 25: PRINT TAB( 39)" ": RETURN
43000  GOSUB 40100: VTAB Y + 1: HTAB X + 3: PRINT MID$ (".XO",JO + 1,1): RETURN
49999  DATA 10
50000  DATA 1220,0,0,0,200
50001  DATA 0221,200,0,0,0
50002  DATA 2110,0,0,0,400
50004  DATA 0112,400,0,0,0
50008  DATA 1200,0,0,-40,-10
50010  DATA 2100,0,0,-40,-10
50012  DATA 0012,-10,-40,0,0
50014  DATA 0021,-10,-40,0,0
50015  DATA 1020,0,-40,0,-10
50016  DATA 0201,-10,0,-40,0
50099  DATA 18
50100  DATA 01110,200,0,0,0,300
50101  DATA 02220,200,0,0,0,300
50102  DATA 22220,0,0,0,0,1000
50103  DATA 11110,0,0,0,0,500
50105  DATA 02222,1000,0,0,0,0
50106  DATA 01111,500,0,0,0,0
50107  DATA 02202,20,0,0,300,0
50108  DATA 01101,10,0,0,300,0
50109  DATA 22020,0,0,300,0,20
50110  DATA 02022,20,0,300,0,0
50111  DATA 20220,0,300,0,0,20
50112  DATA 10110,0,300,0,0,20
50113  DATA 11010,0,0,300,0,20
50114  DATA 01011,20,0,300,0,0
50115  DATA 02111,-50,0,0,0,0
50116  DATA 11120,0,0,0,0,-50
50118  DATA 21110,0,0,0,0,-20
50119  DATA 12220,0,0,0,0,-20
60000  REM * OLIVIER TUBACH *
```

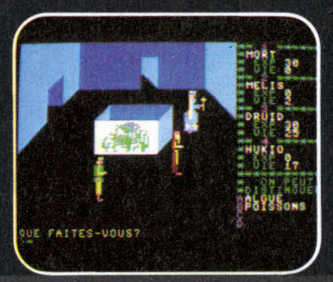
QUAND LA LEGENDE FAISAIT L'HISTOIRE...











MANDRAGORE

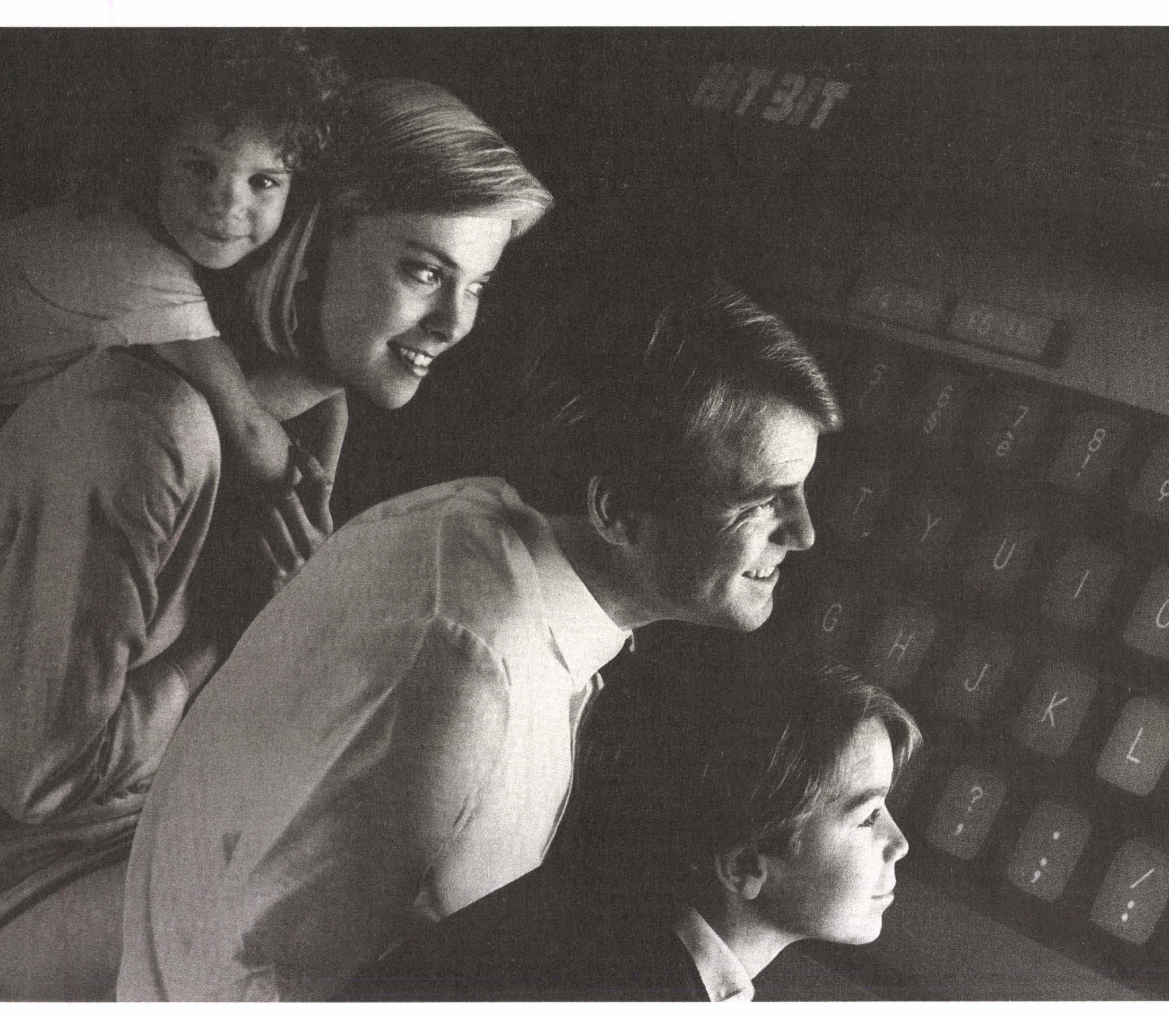
Grand Prix - Ministère de la Culture
"... le plus récent, et aussi le meilleur jeu de rôle sur micro..." (Jeux et Stratégie)



79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 803.18.46

Nouvelle version disponible : sur Apple
MSX 64 K, Commodore C 64
Thomson MO5/TO7-70

C'EST NOUVEAU.

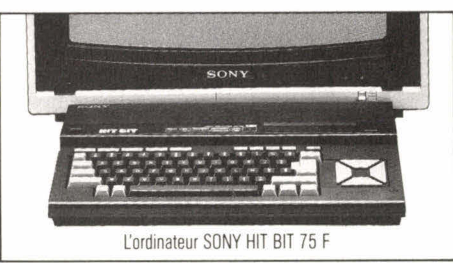


C'est nouveau. C'est SONY. C'est le micro-évènement de l'année. SONY fait son entrée dans la micro-informatique avec le HIT BIT.
Toute l'avance technologique SONY se retrouve derrière l'écran et autour du clavier AZERTY professionnel : une mémoire de 64 Ko RAM, des possibilités d'extensions périphériques SONY aussi nouvelles que complètes, une logique de manipulation qui simplifie les modes d'accès, les fonctions graphiques, etc. Le HIT BIT utilise le nouveau standard international MSX, seul standard à pouvoir mettre tout le monde, et le monde, d'accord. En tout cas le seul qui puisse offrir aujourd'hui une compatibilité logicielle réelle, permettant de multiplier le choix des programmes existants ou à venir. Sans compter

HB 75 F
Microprocesseur Z 80. Mémoire: 80 K RAM, 32 K ROM, 16 K dédiés au logiciel intégré. Logiciel : BASIC MSX et logiciel intégré. (MSX est une marque déposée de Microsoft Corporation.)
Périphériques
Lecteur enregistreur de programmes SONY. Lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 SONY. Table traçante SONY. Joysticks et joysticks à télécommande infrarouge SONY.
Logiciels
Plus de 20 titres disponibles dont Lode Runner, Choplifter (© Broder Bund Software), Creative Graphics (© Hal), etc.

L'ORDINATEUR

C'EST LE HIT BIT.



L'ordinateur SONY HIT BIT 75 F

les 20 logiciels SONY déjà disponibles. Micro-ordinateur personnalisé, le HIT BIT est aussi très personnel. Il a une mémoire à part. Un logiciel intégré de gestion qui prend des notes, sert d'agenda, tient des plannings et listes à jour. Un plus SONY qui devient vite une grande idée quotidienne. Et qui permet, dès la première utilisation, de comprendre en quoi le HIT BIT diffère des autres micro-ordinateurs. Le HIT BIT c'est un ensemble de nouvelles technologies programmées vers l'avenir. C'est aussi une nouvelle philosophie de la micro-informatique. Autrement, il ne serait ni vraiment nouveau, ni vraiment SONY.

SONY®

SELON SONY.

LEUTHE ET ASSOCIES

micros pour joueurs...



VELA

T.M.S., Prugny, 10190 Estignac, tél. : (25) 70.40.90
- date de naissance : juin 85 ;
- unité centrale : 4 500 F ; configuration minimale avec lecteur de disquettes et carte d'interface : 6 150 F ; l'ensemble (unité centrale + lecteur de disquettes + carte d'interface + moniteur monochrome vert ou ambre) : 7 000 F ;
- microprocesseur : 6 502 F ; mémoire vive : 64 K-octets ; mémoire morte ; 4 K-octets ; mémoire utilisateur : 35 Ko ;
- raccord sur téléviseur Sécam par prise Péritel ;
- lecteur de disquettes 5 1/4 pouce, 1 200 F ;
- clavier QWERTY à 68 touches mécaniques, avec mots de Basic préprogrammés ; et bloc-chiffres à droite du clavier.

Véla a l'apparence d'un *Apple II*, la couleur d'un *Apple II*... Le *Véla* est-il une contrefaçon ? Telle est la question... que s'est posée le tribunal de commerce de Troyes à la suite d'un procès intenté par Apple, avant de se déclarer incompétent. Et de renvoyer l'affaire devant le Tribunal de Grande Instance. La seule chose que l'on puisse dire est que *Véla* ne comporte pas de mémoire morte Apple (ROM), mais une mémoire morte qui a été écrite autrement, par un groupe de Français et d'Américains. Le fait de remplir des fonctions analogues la fait-elle tomber sous le coup de la loi ? On peut penser que non... L'acheteur, sauf condamnation au bout d'une dizaine d'années de procès de la société qui le fabrique, ne risque rien !
Nous avons essayé *Véla*. Il est compatible *Apple* à environ 90 % pour les programmes en langage machine et 100 % pour les programmes Basic. Le prix est alléchant puisque, pour le prix de l'unité centrale frappé de la pomme, l'acheteur acquiert la configuration complète *Véla*, avec moniteur et lecteur de disquettes.



SONY HIT BIT 75F

distribué par Sony France
- date de naissance : juin 1985 ;
- unité centrale : 3 400 F ; configuration minimale efficace (avec magnétocassettes à 400 F) : 3 800 F ;
- microprocesseur Z 80 (fonctionnant à 3,6 MHz) et TMS 9929A pour la gestion de l'écran (ou vidéo-RAM) ; mémoire vive : 80 Ko, dont 16 pour l'écran ; mémoire morte : 32 Ko comprenant le système d'exploitation et le (fameux) Basic MSX ; mémoire-utilisateur : 64 Ko, après chargement du Basic MSX ;
- raccord télé par prise Péritel sur téléviseur Sécam ;
- magnétophone standard (ou spécifique) ;
- clavier AZERTY comprenant 74 touches mécaniques, dont cinq de fonction et un bloc-flèches (déplacement du curseur) sur la droite du boîtier de l'unité centrale ; une entrée pour cartouches programmes ;
- lecteur de disquettes 3,5 pouces (disponible) ; table traçante ;
- manettes de jeu à télécommande infra-rouge ;
- langages : Basic MSX résident, Logo, Pascal, Assembleur ;
- son à quatre canaux sur huit octaves ;
- mode texte : 24 lignes de 40 signes en 16 couleurs (ou 24 × 32). Mode graphique haute résolution : 256 × 192 points en 16 couleurs.

Sony a fait des efforts pour s'implanter sur le marché français du micro-ordinateur à la norme japonaise MSX. Si la francisation du clavier peut sembler une chose évidente, tous ses concurrents n'ont pourtant pas fait cet effort. Le *Sony Hit Bit 75 F* représentera-t-il 25 % du marché français des MSX, comme l'espère le constructeur ? Mystère. Fort de ses 700 000 machines vendues au Japon en 84, Sony en a fait le pari.
Côté jeux, la situation des MSX s'améliore. Nombreux sont les éditeurs de logiciels qui « traduisent » ou conçoivent pour MSX. Et de très bons jeux, comme *Mandragore* (jeu de rôle réalisé par Infogrames). Les Japonais ont une certaine habitude de l'implantation de « standard » (les magnétoscopes par exemple !) et ne sont pas loin d'imposer le MSX parmi les joueurs. En tout cas, les éditeurs semblent suivre !



COMMODORE PC 10

distribué par Procep-Commodore, 13, rue Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 506.41.41
- date de naissance : juin 1985 ;
- microprocesseur : Intel 8088 (à 4,77 MHz) ; 16 bits ;
- mémoire vive : 256 Ko, (extensible à 640) dont 32 Ko affecté à la mémoire d'écran ;
- la configuration de base (unité centrale + deux lecteurs de disquettes + un écran monochrome vert et 256 Ko) : 17 950 F HT ;
- clavier détachable AZERTY à 84 touches mécaniques, dont 10 de fonction ; bloc-chiffres séparé ;
- deux lecteurs de disquettes 5 1/4 de 360 Ko ;
- mode texte : 25 lignes de 80 signes ;
- mode graphique : la carte graphique (en option) offre 300 × 200 points en 16 couleurs simultanées.

Le *Commodore PC 10* est un compatible IBM... qui coûte 11 000 F de moins que l'IBM de configuration équivalente. Certes, cela ne suffit évidemment pas à en faire un micro à la portée de tous. D'autant que, contrairement à son frère le *Laser PC/XT* (présenté ci-contre), il n'est pas fourni avec la carte graphique couleur. En revanche il possède 256 Ko de mémoire-vive d'origine. De quoi gérer notamment d'énormes JCO (jeux par correspondance gérés par ordinateur) ou de créer de super jeux d'aventure comme certains sont en train d'en préparer.
Le marché du jeu sur IBM et ses compatibles existe. Tout comme celui du *Macintosh.* Certains s'en étonnent ; d'autres s'en réjouissent. Nous sommes de ceux-là !

LASER SUPER PC/XT

Vidéo Technologie France, 19, rue Luisant, 93310 Monthléry
- date de naissance : juin 1985 ;
- configuration I : 14 980 F comprenant 128 Ko de mémoire vive, un lecteur de disquettes, une carte couleur, une carte d'interface imprimante, une carte contrôleur de disque, alimentation, clavier AZERTY détachable, un écran monochrome vert et 10 disquettes ;
- configuration II : 256 Ko, deux lecteurs de disquettes + les éléments de la précédente configuration ; 18 980 F ;
- particularité : compatible IBM-PC :
- raccord par prise Péritel sur télé au standard Sécam ou sur moniteur ;
- mode texte : 25 lignes de 40 ou 80 signes ;
- mode graphique : sans carte couleur, 720 × 348 points ; avec carte couleur : 640 × 200 points ;
- clavier à 83 touches mécaniques ;
- son à quatre canaux.

Le *Super PC/XT* peut utiliser toutes les disquettes conçues pour *IBM-PC.* Ce ne sont certes pas les jeux pour ordinateurs les plus nombreux, mais leur qualité compense en partie leur petit nombre (*Flight Simulator, Gato, Diplomacy,* etc). Le *Super PC/XT* s'adresse plus précisément à tous ceux (individus comme collectivités) qui veulent disposer d'un matériel de haute performance et de tous les programmes qui tournent sur IBM.



... et jeux pour micros

EMPIRE

Loriciels
Cassette pour Thomson MO 5, TO 7

C'est un jeu économique et stratégique, pour un à quatre joueurs. Il acquiert toutefois tout son intérêt à trois ou quatre joueurs. Le but est de constituer un empire, aux dépens des autres joueurs. Vos moyens vont de la conquête militaire pure à la négociation en passant par les coups bas et les trahisons.

Le pays est composé de neuf provinces, avec chacune sa capitale et trois villages, un consacré à l'agriculture, un à l'élevage de chevaux et le troisième à l'extraction de minerai. Chaque joueur choisit sa province d'origine. Sa capitale devient sa cité impériale. Il dispose d'un César et de trois consuls.

Le jeu se joue au clavier. Il débute au printemps de l'année 202 avant J.C. Chaque année est divisée en quatre phases qui représentent chacune une des quatre saisons. La saison influe sur le potentiel de mouvement des consuls et du César, et sur les récoltes de céréales. A la fin de chaque tour, il est possible de sauvegarder la partie en cours sur une cassette vierge. Pour reprendre la partie, il suffit de sélectionner l'option « Reprendre » au moment du chargement.

Les chances de départ sont identiques à chaque joueur quant aux ressources disponibles. Mais les conditions géographiques influent... Les mouvements coûtent un point par case en plaine, deux en terrain vallonné et trois en montagne.

La population est de 36 soldats au départ. Son taux de croissance est fonction du moral ; il varie entre – 10 et + 20. Le moral est modifié par des performances militaires et économiques de l'empire.

A chaque saison, le joueur peut accomplir huit actions, deux par consul et deux par César. A chaque action, il a le choix entre plusieurs alternatives : charger, ou décharger les escortes en soldats, chevaux ou marchandises (armes, céréales, chevaux), ou encore construire des centres de production ou des catapultes (la construction requiert deux actions), ou enfin ne rien faire.

Les consuls ont un rôle purement économique. Ils sont accompagnés d'une escorte. L'agro-consul fournit la cité impériale en nourriture. L'Equus-consul veille aux écuries et à l'approvisionnement en chevaux (les chevaux permettent de se déplacer trois fois plus rapidement). L'Indus-consul construit les forges et fournit le métal nécessaire pour la fabrication des armes et des catapultes.

Le César a un rôle purement militaire. Il peut construire les catapultes, prendre d'assaut les autres cités et les fortifier. En cas de conflit, le programme déclenche la phase de négociation. Chacun des joueurs peut conclure un traité avec le joueur de son choix : prêts de troupes et de ressources.

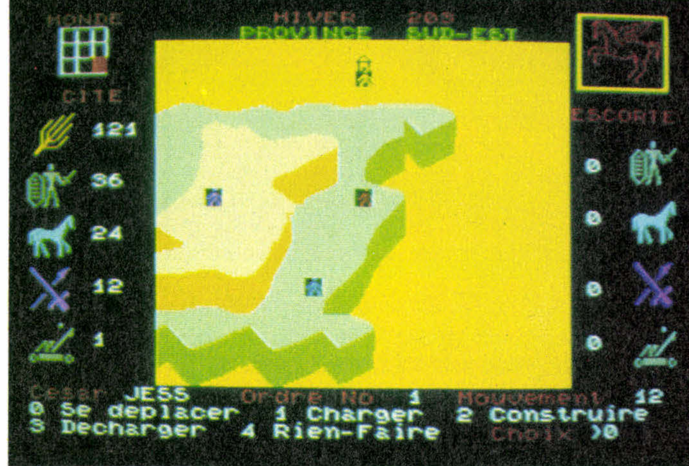
La plus grande calamité qui puisse s'abattre sur votre empire est la famine. Une unité de nourriture suffit à six soldats pendant une saison. La couleur de la gemme de l'oracle vous indique l'état de vos réserves de nourriture. Si la gemme est verte, tout va bien. Lorsqu'elle est rouge, attention, la famine risque de s'abattre sur vous !

Dans une situation de famine, toute la population non nourrie est condamnée à disparaître. Seules, les villes de garnison dans les provinces conquises ne seront pas affectées. La cité impériale et l'escorte de César qui subiront en premier les effets de la famine, puis viendra le tour des escortes des consuls.

Le programme comprend une clause d'élimination d'un joueur, un peu bizarre ! Si jamais tous les soldats présents en réserve dans la cité impériale sont affectés aux escortes des consuls et du César, l'Empire cesse d'exister.

Il existe une multitude de choix stratégiques en début de partie. Toutefois la mobilité nous semble essentielle.

La richesse, l'originalité et la multitude des possibilités de jeu font d'*Empire* un jeu des plus passionnants ! (en français).





accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : une demi-heure par tour de jeu, le nombre de tours étant infini.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
prix : 195 F

CHEOPS

No man's Land
Cassette pour Amstrad CPC 464

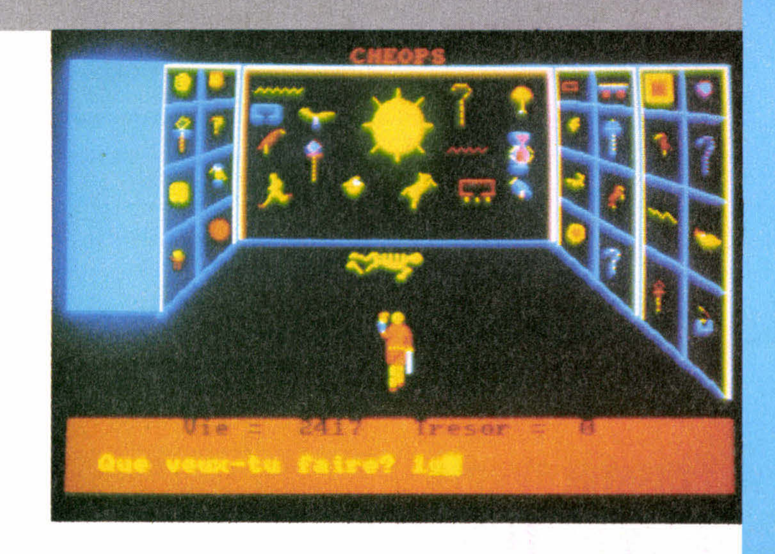
Un des premiers jeux d'aventure qui fonctionne sur *Amstrad CPC 464*. Votre personnage est un sympathique voleur égyptien à la recherche du trésor du pharaon Chéops. Celui-ci est enfoui quelque part dans une des deux pyramides que vous aurez à explorer. Chaque pyramide comprend environ trois cents pièces. Mais trouver le trésor n'est qu'une partie de l'aventure. Il vous faudra ensuite ressortir vivant de la pyramide.

Votre personnage possède au départ un capital de 2 500 points de vie qui représentent à la fois sa condition physique et l'état de ses réserves de nourriture. Ces points de vie diminuent pendant que le temps s'écoule, que vous progressiez ou que vous restiez inactif. Il faut donc aller de l'avant !

Mais les dangers vous guettent au détour des salles obscures. Tout d'abord tarentules et serpents qui risquent d'entamer sérieusement votre capital de points de vie. Toutefois, votre épée aura raison de ces bestioles, si vous êtes assez rapide. Attention, une espèce de serpent-minute ne vous laissera en revanche aucune chance : une morsure et vos os rejoindront ceux des autres intrépides aventuriers qui jonchent le sol de la pyramide... La herse peut vous enlever jusqu'à 1 200 points de vie, mais vous serez averti de sa présence par une statue d'Osiris, dieu des morts de la mythologie égyptienne.

Tout au long de votre progression, vous trouverez de l'or, des statues appelées « Ka », d'une valeur de 1 000 pièces d'or, et de la nourriture. En mangeant, vous reconstituerez une partie de votre capital de points de vie. Vous pouvez également au détour d'un couloir rencontrer un magicien : s'il est bon, il vous redonnera des points de vie. Mais s'il est mauvais, il vous attaquera. Dans les deux cas, vous pourrez en plus, acheter 100 points de vie contre le quart de votre avoir en or.

Le jeu se pratique au moyen d'ordres entrés au clavier. Ces ordres sont des abréviations sous forme de chiffres et de lettres. Par exemple, pour prendre le troisième couloir à gauche, il suffit de taper 3G... Toutes les actions, comme manger, ramasser de l'or ou prendre une statue se font, de la même manière, à l'aide d'un code de deux lettres.



Dans votre progression, il peut vous arriver de vous trouver bloqué. Examinez attentivement les dessins sur les murs : vous découvrirez peut-être un mur creux, dissimulant un passage secret. Le signe du scorpion a une signification particulière ; à vous de percer son mystère...

Chéops est un jeu d'aventure simple, mais agréable à pratiquer. Il nous semble en-deçà des capacités offertes par *Amstrad* (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 99 F

AIRBUS

Vifi Nathan
Cartouche pour Thomson TO 7

Voici un simulateur de vol pour TO 7, et l'appareil simulé est l'Airbus A 300. Vous pouvez choisir entre trois options de jeu : un entraînement au décollage, un entraînement à l'atterrissage et le vol Paris-Athènes complet, avec départ d'Orly, survol de la Suisse, de l'Italie, de la Yougoslavie et de la Grèce, et atterrissage à Athènes. Le plan de vol tient compte des couloirs aériens existants et des balises de radionavigation. Tout comme dans la réalité, le survol de l'Albanie est strictement interdit. Toutefois, si vous enfreignez cette règle, vous ne serez pas abattu par les Migs de Tirana.

Deux niveaux de difficulté existent pour chacune des options. L'avion se pilote à l'aide des deux manettes de jeu et de quelques touches du clavier. La première manette commande les gouvernes de profondeur et de direction ainsi que les ailerons. La seconde manette commande la poussée des deux réacteurs. Les touches du clavier abaissent et remontent les volets et le train d'atterrissage de l'appareil.

L'appareil possède trois pilotes automatiques : pour la vitesse, pour le cap et pour l'altitude.

Les instruments de vol sont à affichage numérique. Cependant, le manque d'horizon artificiel rend le pilotage manuel pénible. Airbus possède deux indicateurs de pilotage, dernier cri des avions civils modernes. Le premier, visible sur le pare-brise du cockpit est le repère de trajectoire. Il indique le point vers lequel l'avion se dirige. En cas de problème pendant les manœuvres, il suffit d'enclencher les trois pilotes automatiques et l'avion se rétablit tout seul en vol horizontal. Le second indicateur contrôle l'énergie. Énergie qui dépend de la trajectoire...

Savoir jouer de la manette des gaz, suivre les deux indicateurs et piloter devient un jeu d'enfant.

Le manuel est très complet. Avec la règle de jeu, on peut trouver un excellent guide d'introduction au pilotage et à la navigation aérienne.

Toutefois, on peut regretter l'absence d'autres vols préprogrammés, du type de celui de Paris-Athènes. A la longue, un seul vol devient très monotone (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de 20 minutes à une heure
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 515 F





THEATRE EUROPE

P.S.S. distribué par Ère Informatique et réseaux Hachette
Cassette et disquette pour Commodore 64

1985 : les forces du Pacte de Varsovie s'engouffrent à l'assaut des forces de l'O.T.A.N. Leur but s'emparer de l'Allemagne de l'Ouest... Vous avez le choix entre les forces du Pacte de Varsovie et celles de l'O.T.A.N., mais le jeu reste en solitaire contre l'ordinateur. Le programme vous propose trois niveaux de jeu. Les deux premiers niveaux tiennent compte des stratégies existantes des deux super-puissances, le troisième est fonction de la situation sur le terrain.

Ici aussi, au wargame classique est allié un jeu d'arcade avec joystick. Les fanatiques du manche et du bouton ne seront pas déçus et en même temps, la partie réflexion du wargame leur permettra d'aborder un nouveau type de jeu.

Innovation : la durée de la partie. Contrairement aux wargames classiques, une partie n'excède pas une heure. La facilité des déplacements aide à la fluidité du jeu. Déplacements des unités et attaques se font à l'aide du joystick. Il suffit d'amener le curseur sur une des unités, d'appuyer sur le bouton « feu » et amener celui-ci sur la case où on désire se rendre ou qu'on désire attaquer. Chaque unité se déplace d'une case par tour, sauf si elle se trouve en zone montagneuse. Dans ce cas, le mouvement se fait à raison d'une case tous les deux tours.

Le jeu est divisé en quinze tours qui représentent chacun une journée en temps réel. Chaque tour comprend des phases concernant les unités terrestres, mouvement, réorganisation et renfort, appui aérien et combat. Suit la phase d'organisation des missions aériennes, supériorité, interdiction, reconnaissance et missions spéciales.

On ne peut parler de conflit en Europe sans évoquer la menace nucléaire.

Le programme prévoit l'utilisation des armes N.B.C. (nucléaires, bactério-biologiques et chimiques). Toutefois vous aurez à marquer un temps d'arrêt de trente secondes avant l'entrée du fatidique code, indiqué sur la carte. Si vous avez opté pour l'option nucléaire, rien encore ne vous oblige à lancer une attaque immédiatement, vous n'avez qu'à rester en attente. Le programme tient en compte le système des seuils d'alerte de l'O.T.A.N., les DEFCON. Au début de la partie, la valeur du DEFCON est égale à cinq, en cas de lancement chimique ou nucléaire cette valeur descend à deux. Un est synonyme de guerre nucléaire totale. Les attaques chimiques n'affectent que les centres de ravitaillement que sont les villes, tandis qu'une attaque nucléaire tactique peut détruire une unité ennemie gênante.

De même, il est possible de programmer une riposte N.B.C. immédiate en cas d'attaque ennemie. L'ultime ressource sont les plans « Warm puppy » de l'O.T.A.N. et « First Kiss » du Pacte de Varsovie. Tous deux sont synonymes de destruction totale.

Un numéro de téléphone apparaît à l'écran au moment où vous demandez l'option nucléaire. En le composant, vous obtenez un message enregistré qui vous donne le code d'autorisation nucléaire. Le numéro actuel est en service en Angleterre et peut être obtenu s'il est précédé de l'indicatif 19-44, en omettant le premier zéro. Un numéro similaire sera bientôt en service en France.

Theatre Europe est une agréable initiation aux jeux stratégiques. Il faut souligner la facilité d'accès et l'originalité qui associe un jeu d'arcade à la simulation stratégique. Le seul petit défaut provient de l'impossibilité de jouer contre un adversaire humain. Espérons qu'il sera rapidement modifié. Nous avons essayé le jeu avec les forces de l'O.T.A.N. et avec les forces du Pacte de Varsovie. Le jeu est plus facile dans le deuxième cas. A la fin de la partie, à la chute de l'Allemagne ou au bout de trente tours de jeu, l'ordinateur vous attribue une note qui qualifie votre aptitude au commandement ! (en anglais)

accessibilité : ► ► ► ▷ ▷
durée : 1 heure par partie
originalité : ► ► ► ▷ ▷
nous aimons : ► ► ► ▷ ▷
prix : 140 F

RALLY II

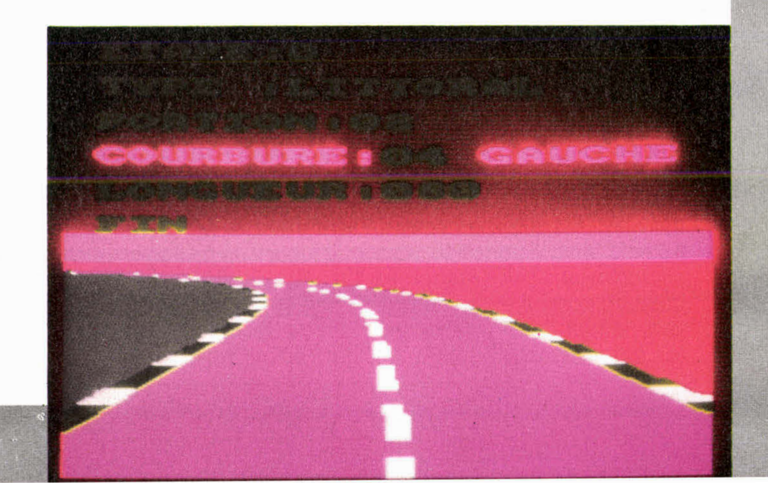
Loriciels
pour Amstrad CPC 464

Voici une adaptation (encore !) du très célèbre jeu de café *Pole Position*. Sept épreuves à courir, sur sept circuits différents. A l'issue de chaque épreuve, en fonction de vos performances (temps, nombre de sorties de route et de collisions), vous êtes qualifié ou non pour l'épreuve suivante. En cas de disqualification, vous recommencez à zéro !

Les circuits et les épreuves sont de difficulté croissante. Le niveau de difficulté dépend de la nature du terrain, du tracé du circuit et du nombre de voitures que vous aurez à doubler. Le manche du joystick sert à diriger la voiture, tandis que les deux boutons font office de freins. Pour accélérer, il suffit de lâcher les freins.

Le programme vous offre également la possibilité de concevoir vos propres circuits. Le circuit est divisé en vingt tronçons, que vous allez construire un par un. Sur chacun des tronçons, vous pouvez choisir entre la ligne droite et le virage. La difficulté des virages dépend de trois paramètres : la longueur, l'angle et la direction. Le temps de construction est de l'ordre d'une demi-heure par circuit. Cependant, il faut faire très attention au moment de la définition de la longueur et de la courbure des virages, car la difficulté peut rendre inévitables les sorties de route... et l'élimination rapide. A ces caractéristiques, on peut ajouter : conduite sur glace ou piste ; de nuit ou en plein brouillard... (en français).

accessibilité : ► ► ▷ ▷ ▷
durée : quelques minutes par partie.
originalité : ► ► ► ▷ ▷
nous aimons : ► ► ▷ ▷ ▷
prix : 160 F





BATTLE FOR MIDWAY

P.S.S.
Cassette pour ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC 464
Disquette pour Commodore 64

Une grande première en matière de wargame. Au classique jeu de simulation, s'ajoute un jeu d'arcade de tir anti-aérien. Le cadre historique est celui de la bataille aéro-navale de Midway, en juin 1942. Trois escadres de la Flotte combinée japonaise convergent vers l'île de Midway. L'une d'elles est la force d'attaque dont le fer de lance sont les quatre porte-avions de l'amiral Nagumo.

Commandant des deux groupes d'attaque américains, la Task Force 16 et la Task Force 17, vous devez localiser et couler les porte-avions de la force d'attaque.

Le jeu ne permet pas de jouer les forces japonaises.

Trois niveaux de jeu sont possibles. Au premier niveau, les zones de déplacement des trois escadres japonaises sont indiquées sur la carte ; au deuxième, les Japonais restent dans les mêmes zones, mais sans indication graphique ; au troisième, les Japonais arrivent par l'ouest de la carte.

Une fois les navires ennemis repérés par les avions de reconnaissance, il faut envoyer les flottilles aériennes de Midway et des porte-avions à l'attaque. Les Américains n'ont aucune chance en combat naval en surface et doivent à tout prix éviter le contact. Vu l'infériorité en nombre et en qualité de ses avions, le joueur doit impérativement repérer les Japonais avant d'être repéré lui-même...

Si vous avez choisi l'option arcade (avec manettes de jeu) vous aurez à jouer la séquence lors de chaque combat. Un peu fastidieux, surtout lors d'une attaque de vos propres forces sur la flotte japonaise. Soit vous ne faites rien, soit vous tirez sur vos propres avions...

Le déplacement des deux groupes d'attaque et des flottilles aériennes se fait à l'aide du joystick. Les commandes de gestion, rapports, décollage et atterrissage des avions se font à partir du clavier.

Le temps réel est primordial dans le jeu. Les tours de jeu ne sont pas alternés comme dans les jeux classiques. Le jeu se déroule de façon simultanée et selon une vitesse du temps réel déterminée en début de partie. Lors de vos premières parties, choisissez de préférence une vitesse lente : le déplacement coordonné de toutes les unités, spécialement les flottilles aériennes, nécessite une certaine habitude du joystick. Les flottilles qui n'ont pas réintégré les porte-avions à temps, faute de carburant, tombent en mer et sont perdues.

Un jeu très prenant, bien qu'il soit destiné aux néophytes du wargame. Et les wargamers confirmés apprécieront la nouveauté que présente le jeu en simultanée (en anglais).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : une heure
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 140 F

PHANTASIE

SSI
Disquette pour Apple

Aventurier nouvellement arrivé dans l'île de Gelnor, vous ne désirez que deux choses : la fortune et la gloire.

Votre premier contact avec les autochtones vous apprend que cette île est sous la domination de deux forces : les « Black Knights », mercenaires qui pillent les villes et terrorisent la population ; et le sorcier Nikademus, personnage tout aussi peu recommandable. Vous avez juste le temps de réunir cinq autres aventuriers et de partir à la recherche de la forteresse de ces chevaliers noirs cachés quelque part dans le royaume.

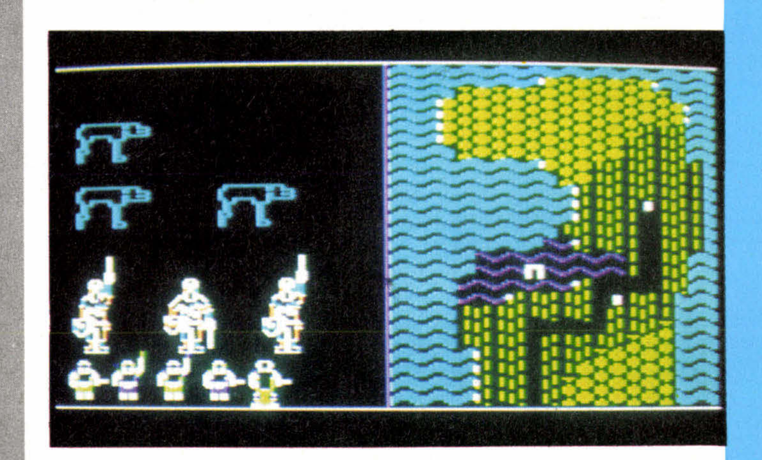
Après *Questron, Phantasie* est la dernière production SSI en matière de jeu de rôle. Quoique de facture assez classique, ce jeu offre un choix beaucoup plus complet que ces prédécesseurs. On ne compte pas moins de seize races (cinq pour *Ultima*), six professions (quatre pour *Wizardry*) et une centaine d'armes différentes pour vos personnages.

Le jeu lui-même est plus raffiné. Tout d'abord, le nombre d'actions possibles lors de rencontres inopportunes a sensiblement augmenté. Le choix ne se situe plus seulement entre fuir ou combattre : vous pouvez tout aussi bien marchander votre passage que donner tout ce que vous avez sur vous en espérant la clémence. De même, vous pouvez choisir la façon d'attaquer : de petits coups rapides ou un grand coup donné avec force.

La partie se joue sur un écran partagé en deux. A gauche, vos personnages et les monstres que vous rencontrez. A droite, un terrain du type *Ultima* que vous découvrez en progressant. Vos personnages, regroupés sous la forme d'un point, se déplacent grâce à quatre touches au clavier. Des figures géométriques représentent les villes et autres « lieux » qu'ils peuvent visiter.

Les « donjons » en trois dimensions ont été abandonnés au profit d'un autre type de labyrinthe. Vous arrivez dans un espace blanc et, au fur et à mesure que vous avancez, des couloirs se dessinent autour de vous. Quelques lignes de texte apparaissent parfois en bas de l'écran pour vous donner une description des lieux. Ainsi voit-on apparaître des messages comme « vous êtes sur une petite route sinueuse qui mène à une ville », « vous êtes dans une crypte mal éclairée », ou encore « vous entendez du bruit derrière la porte, continuez-vous ? ». Grâce à ces quelques lignes, la machine commence à se rapprocher du maître de donjon. Très sympa... (en anglais).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : 645 F



LORDLINGS OF YORE

Softlore Corporation
Disquette pour Apple II, II+, IIe
L'Angleterre après la conquête normande est un vaste champ de bataille sur lequel s'affrontent ducs, comtes et autres petits roitelets. *Lordlings of Yore* est à la fois une simulation historique et un jeu de gestion.
Quatre seigneurs sont en lice. Chacun d'entre eux contrôle un fief qui couvre le quart du territoire existant. Au début du jeu, chacun des joueurs devra choisir son nom et se verra attribuer l'un des fiefs. Il dispose en outre d'un lord, chef des armées et d'un nécromancien. En plus de son château et de 5 000 paysans, chaque joueur se voit attribuer entre 5 000 et 20 000 pièces d'or et de 100 à 200 hommes de troupe. La quantité d'or et le nombre d'hommes de troupe dépendent du niveau d'expérience des joueurs. Ce niveau varie entre 1 et 4 et se choisit au début du jeu. Si le nombre de joueurs est inférieur à quatre, l'ordinateur se chargera des fiefs restants.
Le jeu est divisé en tours qui représentent une journée. Les tours sont divisés en six phases.
La première phase est celle du nécromancien : c'est le maître des puissances des ténèbres et le détenteur de la magie noire. Les sorts coûtent très, très cher et ne peuvent être achetés que si vous avez suffisamment d'or dans vos caisses. Le sort préféré du nécromancien est l'appel du dragon. Celui-ci peut être matérialisé sur la plupart des cases de la carte. Il bouge aléatoirement d'une case par tour de jeu, et attaquera toutes les troupes qu'il aura sur son passage. Le dragon peut être détruit soit par magie, soit en combat (gare aux pertes !). D'autres sorts existent pour pénaliser les adversaires ou pour améliorer ses caractéristiques.
La deuxième phase est celle de la collecte des impôts. Pour chaque paysan que vous contrôlez, vous collectez une pièce d'or par jour. Sauf si son village est occupé par les troupes adverses. De la même façon, vous toucherez les impôts des villages qu'occupent vos troupes. L'argent sert à acheter des chevaliers et des hommes de troupe, à payer les sorts du nécromancien et vos espions, ainsi qu'à soudoyer les autres joueurs. Le montant des impôts que vous allez collecter dépend aussi de votre popularité parmi vos paysans.
Puis vient la phase de déploiement des troupes. Là, vous faites sortir de nouvelles unités de votre château. Elles peuvent être accompagnées par votre lord et votre nécromancien.



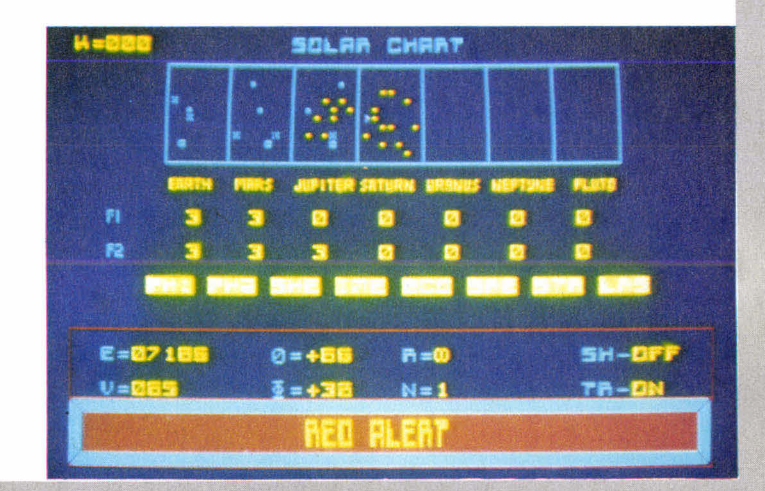
Vous pouvez avoir jusqu'à 26 unités différentes sur le terrain. Cette phase est suivie par celle des mouvements : les unités se déplacent d'une case par tour, dans une des quatre directions des points cardinaux. Il est possible de fractionner les unités qui sont déjà sur le terrain.
La dernière phase est celle des combats. Pour combattre, il suffit de déplacer, soit dans la phase de déploiement, soit dans la phase de mouvement, une ou plusieurs de vos unités dans une case d'une unité adverse. Votre fer de lance sera vos chevaliers...
Lorsque le joueur a fini toutes ses phases de jeu c'est au joueur suivant de jouer, dans le même ordre des phases. Ainsi de suite jusqu'à quatre joueurs.
A n'importe quel moment du jeu, il est possible de connaître l'état de vos armées. Si vous disposez d'une imprimante, vous pourrez « sortir » cet état sur papier. Il est également possible d'imprimer la carte générale : ce qui permet de se retrouver quant aux difficultés du terrain, les positions des troupes adverses, et ses propres unités.
Le jeu s'achève par l'élimination de trois joueurs sur les quatre présents. Un joueur est éliminé lorsque son château est pris d'assaut par ses adversaires, ou lorsque son lord est tué en combat.
Lordlings of Yore est vraiment un must pour les amateurs de jeux de simulation fantastique (en anglais).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : une heure par tour (à quatre joueurs)
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
prix : 480 F

CODENAME MAT

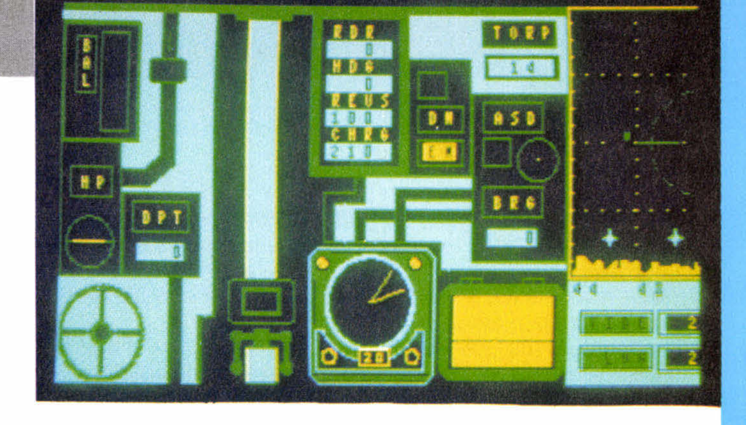
Amsoft
Cassette pour Amstrad CPC 464
Les Myons attaquent le système solaire. Et vous êtes commandant du U.S.S. Centurion. Vous devez empêcher l'armada ennemie d'arriver jusqu'à la Terre.
Le jeu présente trois niveaux de difficulté ; celle-ci dépend du nombre de planètes que vous aurez à défendre avant que les Myons ne parviennent jusqu'à la Terre : quatre au niveau le plus facile, six au niveau le plus complexe.
Le jeu se termine soit par la destruction de la Terre par les Myons, soit par la destruction de votre vaisseau ou son immobilisation par manque de carburant. Vous pourrez toutefois réparer votre vaisseau et faire le plein de carburant au voisinage des planètes, dans chaque secteur.
A l'intérieur de chaque niveau, vous avez le choix entre un jeu d'arcade et de stratégie — limitée à votre vaisseau — et celui qui comprend la gestion de toutes les flottes de défense spatiale et des forces planétaires sur chacune des planètes du système solaire, en plus de votre vaisseau.
Les mouvements et combats se font à l'aide du joystick. Les commandes de gestion (état du vaisseau, commande des moteurs sub-luminiques, écrans de protection, cartes, radar, saut dans l'hyper-espace) font appel au clavier.
Le graphisme est agréable, mais sans plus. Un jeu moyen, dans la lignée des *Star-Trek* qui existent déjà sur la plupart des machines... (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de dix minutes a une heure, selon habileté.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
prix : 99 F



HUNTER-KILLER

Amsoft
Cassette pour Amstrad CPC 464
Sous-titrée en français : 50 000 lieues sous les mers.
Décidément les sous-marins sont à la mode ! Dans ce jeu de simulation de commandement de sous-marin, votre engin est une unité de la Royal Navy qui a pour mission d'intercepter et de détruire les sous-marins allemands qui quittent leurs bases de l'embouchure de l'Elbe pour gagner la haute-mer. Votre zone de patrouille est la baie de Helgoland, à l'extrême nord de l'Allemagne.
Mines, avions de patrouille et navires de surface infestent toute la zone. Une difficulté supplémentaire vient du fait que la zone est truffée de hauts fonds et de bancs de sable. S'échouer est synonyme de destruction de votre submersible.
Les fonctions de contrôle se font toutes à l'aide des touches du clavier. Les flèches commandent les gouvernails de direction et de profondeur. Toutes les autres fonctions : moteurs, balasts, torpilles et périscope, se font à l'aide des touches alphanumériques. Sur l'écran apparaissent les indications de navigation, vitesse, profondeur, taux de virage et la carte de la région, avec la position du sous-marin et l'emplacement des champs de mines. On distingue aussi les dernières coordonnées connues de l'U-Boot à couler.
Les destroyers et les avions ne sont pas visibles. En immersion périscopique, on ne voit qu'une portion de mer dans un arc de cercle de 60°. Il suffit alors de déplacer celui-ci vers la droite, ou vers la gauche, pour voir ce qui se passe autour du submersible.
Le lancement des torpilles est très mal simulé. Une fois les



« anguilles » parties, on ne peut pas intervenir jusqu'au moment où elles ont atteint leur cible. En cas d'attaque, lors d'un torpillage, on ne peut que... mourir ou faire exploser ses propres torpilles.
La séquence de plongée est tout à fait intéressante, il faut passer en propulsion électrique, remplir les balasts et incliner les barres de plongée. Une fois à la profondeur désirée, il faut remettre les barres de plongée à l'horizontale, puis chasser suffisamment d'eau de manière à stabiliser le submersible. Votre engin dispose d'un sonar qui fonctionne en immersion et d'un radar de surface. Mais leur efficacité est douteuse.
Hunter-Killer aurait pu être beaucoup plus soigné, surtout au niveau des combats et du tir des torpilles. Cependant, c'est un bon jeu de simulation sous-marine (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : vingt-cinq minutes par cible
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 99 F

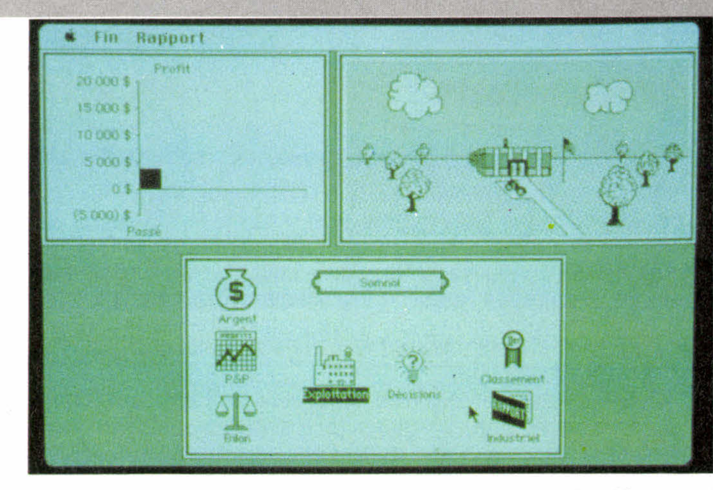
EAMON ADVENTURES

Réseau Planétaire
Disquettes pour Apple II, II+, //e, //c
Le monde de *Eamon Adventures*, fabuleux et gigantesque, fut créé par un certain Donald Brown il y a quelques années, aux États-Unis. L'auteur (et son réseau d'amis) avait jusqu'à présent refusé toute commercialisation. Il a changé d'avis et aujourd'hui, il n'y a pas moins de 81 aventures disponibles...
Les thèmes des aventures vont du médiéval-fantastique au monde de post-apocalypse nucléaire.
Mais en premier lieu, il vous faut vous procurer la disquette « Master », celle qui permet la création et la gestion des personnages. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à acheter les disquettes scénarios de votre choix.
Chaque personnage est défini par trois caractéristiques : endurance, agilité et charisme. L'endurance résume la force physique et la constitution, l'agilité, la facilité au combat et dans les déplacements, et la charisme, la manière de marchander et d'influencer les personnages rencontrés. Au départ, chacun des personnages dispose de 200 pièces d'or pour acheter des armes et armures, apprendre à lancer les quatre sorts et améliorer sa maîtrise des armes. Il y a cinq familles d'armes (haches, épées, arcs, lances, masses) et trois d'armures (cuir, cote de mailles et armure à plaques). Les épées sont les plus efficaces et l'armure à plaques protège le mieux, mais sont plus lourdes. Pour chaque type d'arme, le joueur a un pourcentage de réussite. Pour le débutant, ce pourcentage varie entre – 10 % et 15 %. L'armure à plaques encaisse 60 % des dommages. Les quatre sorts permettent de guérir les blessures, attaquer les adversaires à distance, doubler sa vitesse au combat et appeler les Dieux. Une fois équipé, le personnage-débutant est prêt pour le premier module.
Avec cette disquette est fourni un premier scénario, « La grotte des débutants ». Il vous permet de vous familiariser avec le système de jeu Eamon. Le vocabulaire de base comprend une quarantaine de mots réservés pour les différentes actions. Le jeu se joue uniquement en mode texte, sans aucun graphique.
Eamon a aussi prévu une disquette vous permettant la création de vos propres donjons et modules : *Dungeon Designers Disk*, qui est accompagnée de deux manuels. L'un explique la construction de donjons. Vous pouvez créer des donjons comprenant une cinquantaine de pièces, avec dans chacune d'elles une dizaine de caractéristiques (mobilier, monstres, trésors...) ; l'autre est celui des joueurs. Vous pourrez adresser à Réseau Planétaire toutes vos créations. L'aventure pourra être sélectionnée et sera distribuée ainsi par le réseau mondial d'Eamon. De la même façon, il vous est possible de modifier et d'améliorer les donjons déjà existants : ajouter des monstres, en créer de nouveaux, concevoir des objets magiques et des armes spéciales, modifier le nombre de salles et leur agencement...
De plus, il existe trois disquettes-tournoi, permettant aux différents joueurs dans le monde de se mesurer au fond de donjons pleins de monstres, de pièges et de trésors. Des disquettes-solution des jeux d'aventure les plus connus existent (voir News). Tous les amateurs de jeux de rôle seront absolument conquis par la richesse et toutes les possibilités que leur ouvrent les disquettes de cette collection... A posséder sans délai... (en anglais).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs heures par scénario
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
prix : 50 F (le Master).



MAC MANAGER



Disquette pour Macintosh 128K, 512K et Lisa II
Harvard Associates Inc. et Éditions Turgeon Inc.
Comme son nom laisse supposer, c'est un jeu de simulation économique, pour deux à neuf joueurs. Les joueurs peuvent être soit humains, soit contrôlés par l'ordinateur. Toutefois, un des participants au moins doit être humain.
Au début du jeu, les joueurs sont à la tête d'une entreprise rigoureusement identique, monoproductrice et en situation de concurrence sur le marché d'un produit imaginaire, le « trucmuche ». Leurs parts de marché et leurs taux de profit sont égaux.
Deux options de jeu sont possibles. L'option manager consiste uniquement à gérer la situation courante de l'entreprise. L'option stratégie prend en compte des variables concernant l'investissement, la recherche et le développement, et une prévision économique basée sur les informations fournies par la presse.
Le jeu est divisé en tours qui représentent chacun un trimestre. Il court sur seize trimestres au minimum et trente-deux au maximum. Le jeu sur longue période est bien plus intéressant, surtout lorsque vous avez opté pour l'option stratégie. En effet, sur huit années complètes, vous pouvez élaborer une stratégie à long terme, afin de prendre les parts de marché de vos adversaires, tout en maximisant le profit sur la période. Dans la simulation que nous avons jouée, nous avons réussi en prenant quelques risques sur un marché divisé en quatre entreprises, à conquérir une part de marché de 80 %, avec un profit global légèrement supérieur au concurrent le plus proche.
Au début de chaque tour, cochez dans la case où figurent le nom et le dessin de votre entreprise. Une page-écran divisée en trois zones apparaît. En haut à gauche, une fenêtre graphique montre vos profits des sept derniers trimestres. A droite, le dessin de votre usine qui grandit au fur et à mesure de vos bonnes performances. Enfin, dans la partie basse de l'écran figure la fenêtre avec les sept rapports (de classement, de cash-flox, des performances, etc.) et l'option menu de décision.
L'option stratégie va vous permettre de prendre vos décisions pour le trimestre en cours, en fonction de la situation du trimestre écoulé. Cinq variables d'actions stratégiques sont à la disposition du manager. Vous pouvez agir sur le prix de vente, la pression marketing, la recherche et le développement (R & D), l'augmentation de la capacité de production de votre entreprise et le niveau de production de la période.
Le programme comporte un défaut majeur. Le but du jeu est d'arriver au plus grand profit cumulé sur toute la période, sans tenir compte de la santé de l'entreprise, de sa part de marché et de son niveau d'endettement. A la dernière période, il suffit de ne plus investir en R & D et en machines nouvelles. Le profit devient alors très important et vous permet de dépasser les concurrents gérés par l'ordinateur. Les entreprises gérées par l'ordinateur ne prennent pas de risques majeurs. Il en résulte pour ces entreprises, des coûts de production élevés et des produits moins évolués que ceux des concurrents humains. Mais leurs capacités de production restent aussi très loin derrière.
Si *Mac Manager* nécessite quelques connaissances et gestion pour pouvoir vraiment apprécier les innombrables finesses du jeu, la notice est très bien rédigée et au bout de quelques parties, même les néophytes seront en mesure de rivaliser avec des gestionnaires confirmés (en français, et en noir et blanc !).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs heures
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 950 F

DOSSIER PALMER

T.S.M.
Disquette pour Apple II, II+, IIe, IIc
Antonio Palmer est un dangereux criminel. A son compte, des dizaines de crimes et délits : vols, assassinats, chantages, escroqueries et, bien sûr, piratage de disquettes. Vous êtes un intrépide détective privé travaillant à son compte. Votre but est de retrouver et d'arrêter Palmer.
Dans votre agence, en plus de la belle secrétaire, vous disposez d'un *Apple II*. L'ordinateur vous conseille expressément de laisser tomber cette sale affaire !...
Au début du jeu, les indices sont inexistants. Pour vous consoler, vous trouverez dans l'armoire de votre bureau une bouteille de rhum pleine.
En ville, vous aurez à visiter un garage, un fast-food et une horlogerie-bijouterie. Dans ces trois endroits, ainsi qu'aux abords du chantier de construction, vous parviendrez peut-être à réunir les indices nécessaires à l'arrestation de Palmer. Mais méfiez-vous, le malfrat vous guette et ses pièges sont nombreux. A la moindre erreur de votre part, vous êtes cuit, mort et enterré ! La voiture vous réserve par exemple, une drôle de surprise.
Le jeu se joue au clavier. On dialogue avec l'ordinateur au moyen de phrases composées d'un verbe suivi d'un nom... Les pistes sont nombreuses ; heureusement, il est possible de sauver la partie en cours et de la reprendre à votre gré. Les graphiques ne sont pas extraordinaires, toutefois les personnages féminins ne manquent pas de charme. Un jeu sympa.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs heures
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 280 F

SWORD OF KADASH

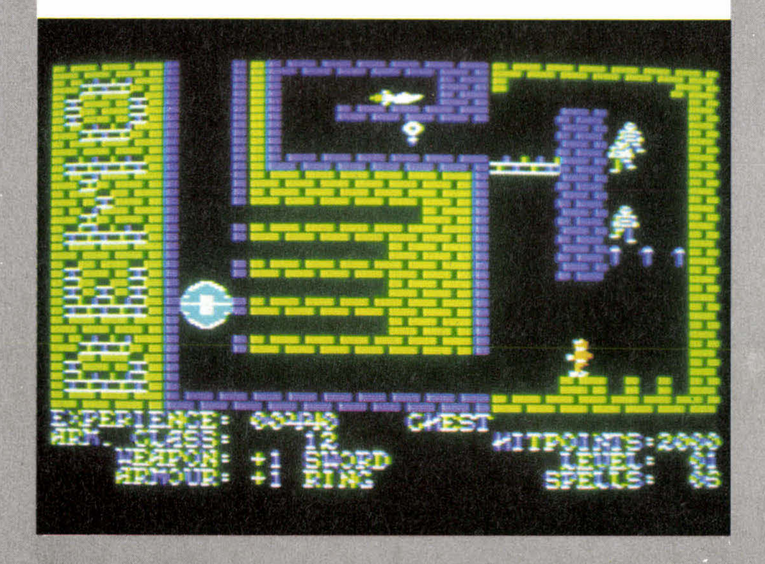
Penguin Software
Disquette pour Apple II

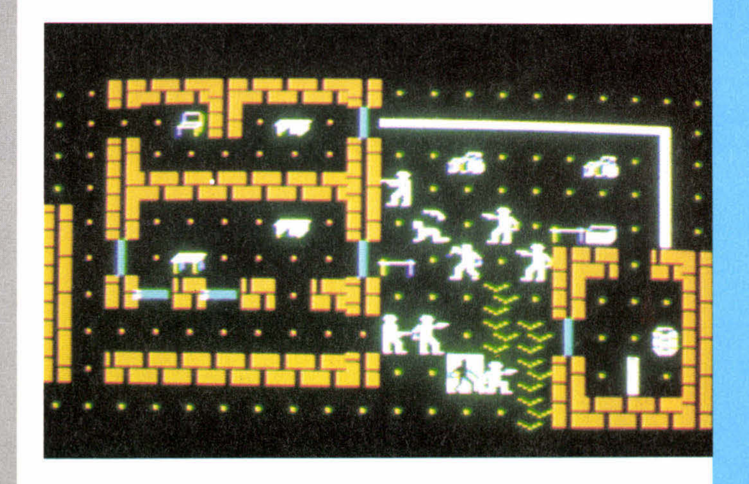
A peine entré dans la pièce, le piège se déclenche. Sortie de nulle part, un boulet, deux fois grand comme vous, roule de tout son poids dans votre direction. Une seule issue, courir. Mais déjà il est trop tard, le boulet se rapproche inexorablement. Votre personnage va être réduit à l'état de crèpe, triste fin pour un héros... Mais c'était compter sans votre bonne étoile. En vous sauvant dans le couloir, vous enclenchez un nouveau piège. Sorties des niches qui jalonnent votre parcours, des flèches fendent l'air sur votre passage. Ce qui devait être un piège va peut-être pouvoir vous servir. Les flèches, au lieu de vous déchiqueter, se plantent derrière vous dans le boulet. Freiné dans sa course par ces flèches, le boulet s'arrête... Le piège est évité, mais votre quête n'est pas finie pour autant.

A l'extrémité du couloir, deux araignées géantes guettent votre sortie. Prompt comme l'éclair, vous bandez votre arc et décochez deux flèches. Les deux arachnides gisent mortes à vos pieds. Que protégaient donc ces deux monstres ? Tout de suite sur votre droite, à l'entrée de la salle vous faisant face une arme n'attend que vous ! Au centre de la pièce, un trésor. Cette arme si près de votre main ressemble à un piège. Après une hésitation, vous vous dirigez vers le trésor. A peine l'avez-vous pris, que trois monstres jaillissent devant vous. Vous avez juste le temps de battre en retraite. D'un bond, vous sortez de la pièce tout en prenant au passage l'épée qui se trouvait là. Nouveau piège ! Si vous ne l'aviez pas compris, ce jeu n'est pas un jeu de rôle comme ceux que le micro nous avait habitués.

Si l'on trouve dans les quatre feuillets qui accompagnent ce jeu des mots comme « armour class », « level », « hit point » ou encore « spells », le jeu lui rompt tout à fait avec la tradition des *Wizardry* ou *Ultima*. Le joystick dirige votre personnage, un bouton commande le tir des flèches et l'autre le lancer des sorts. Ici, le clavier ne sert à rien. Tout se passe entre le petit écran et les actions que vous pouvez faire au joystick. Reste à savoir si c'est un jeu d'arcade sur scénario de jeu de rôle, ou véritablement un jeu de rôle. Même si les auteurs ont porté leurs efforts sur certains pièges empruntés aux jeux de rôle comme les salles piégées ou les murs invisibles... Un jeu par trop arcade pour que la réflexion se substitue au réflexe. En conclusion, le jeu de rôle « classique » a encore de beaux jours devant lui, même si celui-ci s'avère être une expérience agréable (en anglais).

accessibilité : ► ► ► ► ▷
durée : plusieurs semaines.
originalité : ► ► ▷ ▷ ▷
nous aimons ► ► ▷ ▷ ▷
prix : 390 F





SIX-GUN SHOOTOUT

SSI
Disquette pour Apple

Nul besoin de s'appeler John Wayne ou Clint Eastwood, d'avoir un physique de jeune-premier et de sérieuses relations à Hollywood pour prendre part à la bataille finale de *Rio Bravo,* du *Bon, de la brute et du truand* ou encore de *O.K. Corral.* La société américaine SSI, déjà célèbre pour ces wargames traitant de la deuxième guerre mondiale, entre de plain-pied dans la tradition du western.

Six-Gun Shootout offre le choix entre dix scénarios retraçant les épisodes les plus célèbres de la légende de l'Ouest ; comme une attaque de banque par les frères Dalton, ou les derniers moments de Billy the Kid.

Une fois le scénario choisi, l'ordinateur vous demande si vous voulez assurer le rôle des « bons » ou des « méchants ». Ce dur dilemne résolu, vous avez la possibilité de créer un personnage et de l'ajouter au « casting » déjà complet de la machine. Mais de plus, vous pouvez également modifier les personnages existants en leur attribuant de nouvelles valeurs pour chacune de leurs cinq caractéristiques (rapidité à dégainer, vitesse à la course, etc.).

Ces options prises, la partie peut commencer. A tour de rôle, le joueur et le programme ont le choix entre : déplacer leurs hommes ; dégainer le pistolet droit ou gauche, une carabine, ou un poignard ; se préparer à tirer, ce qui augmente la probabilité de toucher sa cible ; faire feu ; recharger son six-coups ; utiliser de la dynamite ; changer la posture de son personnage (debout, à genoux, allongé). Un choix judicieux de la position du cow-boy offre le double avantage d'augmenter la précision de son tir et de réduire la surface d'exposition à un tir adverse. Au fur et à mesure que le plomb pleuvra, vos hommes vont se trouver diminués. Billy le gaucher va avoir la désagréable surprise de prendre une balle dans le bras gauche, et votre champion à la course à pied ne pourra plus que ramper suite à différentes blessures.

Bien sûr la machine se charge de définir les tours de rôle pour chaque cow-boy en fonction de ses caractéristiques, et vous demande, quand cela vous est permis, si vous visez les bras, les jambes, la tête ou le corps. Comble de réalisme, la machine gère l'écran selon ce que vos personnages peuvent voir. Ainsi un adversaire caché hors du camp visuel de vos hommes disparaît de l'écran et un homme tapis derrière une barrière ne peut recevoir des balles que dans la tête ou les jambes.

Pas vraiment un wargame classique, mais en tout cas, un bon jeu (en français).

accessibilité : ► ► ► ▷ ▷
durée : une à plusieurs heures par partie.
originalité : ► ► ► ► ▷
nous aimons ► ► ► ► ▷
prix : 675 F



AMSTRAD : ENCORE DU NOUVEAU !

Après le *CPC 464* (2 690 F en version monochrome et 3 990 F en couleurs), et le *CPC 664* (3 790 F en version monochrome et 5 290 F en couleurs), Amstrad propose le *CPC 6128.* Une belle machine avec lecteur de disquettes 3 pouces intégré (340 Ko formaté).

Comme toujours chez Amstrad, c'est la configuration qui est vendue. C'est-à-dire l'unité centrale avec son lecteur de disquettes et un moniteur (noir et vert ou noir et ambre ou couleurs). En monochrome, la configuration vaut 4 490 F ; en couleurs 5 990 F. Le *CPC 6128* permet la mise en place d'un lecteur de disquettes additionnel, au prix de 1 590 F.

Parlons compatibilité entre les différents modèles.
C'est, comme dit le constructeur, une « compatibilité ascendante »... C'est-à-dire que le *CPC 6128* accepte tout de ces deux prédécesseurs. Le *CPC 664* n'accepte que les programmes venant du *CPC 464.* A l'inverse, il est impossible de faire « redescendre » une disquette du 6128 vers le 664 ou un programme du 664 vers le 464.
Amstrad se donne pour objectif 200 000 ventes en France pour l'année, et c'est semble-t-il bien parti. Et déjà l'on parle d'un 256 Ko, entre autres dédié au traitement de texte. Il pourrait bien faire son apparition au Sicob. A suivre...

NOUVEAUX ACCESSOIRES

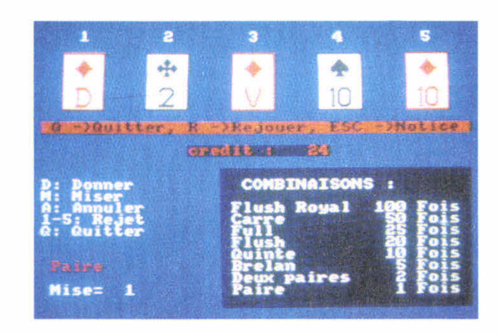
- Le *Forth* de chez Loriciels vient de sortir pour Thomson *MO5.* Le langage Forth est l'un des plus rapides, il permet notamment la programmation des simulateurs en temps réel (simulateurs de vol, jeux d'arcades). 320 F.
- Philips commercialise depuis peu un module d'extension mémoire — le *VG 5216* — destiné au micro-ordinateur *VG 5000.* Celui-ci dispose alors de 40 Ko, dont 30 utilisateurs (soit 30 × 1 024 cases mémoires). Ce module est livré avec son mode d'emploi et une cassette « protocole graphique » (pour formatage et copie d'écran), 790 F.

UN POUR TOUS...

Désormais un seul groupe de travail gère les micros *Apple* et *Macintosh.* Bruno Rives (ancien responsable du groupe Macintosh) en sera le responsable.

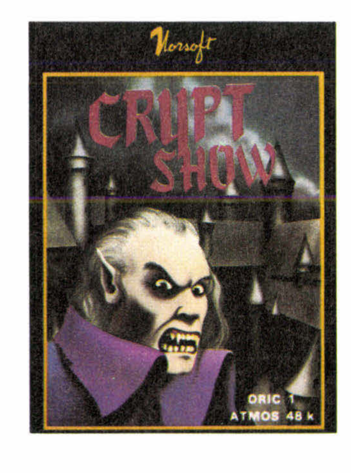
JEUX POUR AMSTRAD...

Les possesseurs d'*Amstrad CPC 464* sont gâtés ! La société Norsoft — installée 49, rue des Rosiers, 14000 Caen, tél. : (31) 86.56.69 — vient d'éditer une version du jeu de rôle *Tyrann* pour Amstrad (sans oublier le manuel de jeu comprenant 16 pages). Certainement plus intéressant que *Playbox*, une cassette comprenant six jeux très classiques : morpion, poker, poker patience, awari, jackpot, Master Mind et Hold-up, une chasse au trésor par déduction pas vraiment très compréhensible.



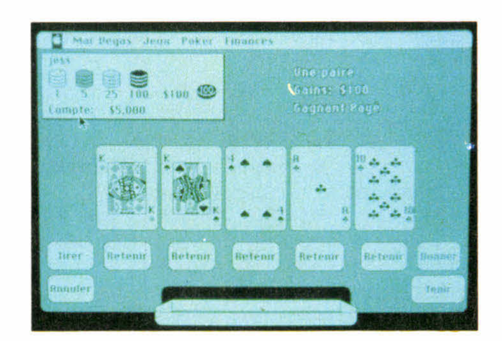
... ET ORIC

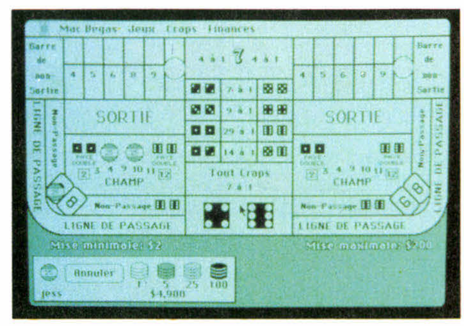
Également chez Norsoft, mais cette fois pour *Oric 1* et *Atmos, Crypt show,* un jeu d'aventure des plus classiques. Un dédale de cryptes. Vous vous déplacez de pièce en pièce (N, S, E, O). De temps en temps, un piège mortel : voulez-vous faire une autre partie ? Plus rarement, un objet à ramasser. Il vous sera utile pour la suite.



QUAND MAC JOUE...

Le *Macintosh* d'Apple semblait voué aux seules applications professionnelles. Eh bien non ! Le *Mac* est un ordinateur ludique. On ne va bien sûr pas vous dire d'acheter cette très belle machine juste pour jouer. Cela ferait un peu cher... de l'heure de jeu. Mais dans le cadre d'un club micro, les disquettes pour *Macintosh* seront sûrement les bienvenues. Nous avons relevé pour vous ci-dessous les jeux aujourd'hui disponibles, ainsi que les coordonnées des distributeurs. Les chiffres placés entre parenthèses à la suite de chaque nom de jeu renvoient à la liste des adresses.





• Les jeux :
The Quest (6, 8, 10) ; Transylvania (6, 8, 10) ; Funpack (10) ; Mas Flush (4, 6) ; Mac Jack (2, 6) ; Mac Poker (3) ; Macgammon et Cribbage (10, 11) ; Mac Vegas (10, 11) ; Mac Slots (5, 6) ; Le compte est bon (12) ; Macchekers & Reversi (10) ; Sargon III (6, 10, 11) ; Eleugram (4, 6) ; Murder by the dozen (10) ; Jeux de mots (7) ; Millionnaire (10) ; Mac Manager (6, 11) - voir page 52 ; La Pierre Molle (1) ; Lode runner (10) ; Mac attack (8, 10) ; Run for the money (6, 8, 10) ; Le cavalier de la nuit (1).

• carnet d'adresses :
1. A.C.I., 38, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : (1) 359.89.55.
2. Answare, 36, avenue Gallieni, 93170 Bagnolet. Tél. : (1) 360.37.37.
3. B.I.P., 13, rue Le Duc, 75018 Paris. Tél. : (1) 255.44.63.
4. Compusoft, 17, rue de l'Hôtel des postes, 06000 Nice. Tél. : (93) 62.29.93.
5. Edi-Plans, 5, rue Kléber, 93100 Montreuil. Tél. : (1) 859.21.00.
6. Feeder, BP 78-1, 13742 Vitrolles Cédex. Tél. : (42) 89.31.31.
7. Hello Informatique, 1, rue de Metz, 75011 Paris. Tél. : (1) 523.30.34.
8. M.C.C., 31, avenue de la Princesse Grâce, 98000 Monaco. Tél. : (1) 798.59.88.
9. R.C.I., BP 4059, 76022 Rouen Cédex. Tél. : (35) 07.50.30.
10. Softmart, 7, rue de la Bourse, 75002 Paris. Tél. : (1) 221.40.07.
11. Sonotec, 41, rue Galilée, 75116 Paris. Tél. : (1) 723.78.56.
12. ViFi International, 17, rue d'Uzès, 75002 Paris. Tél. : (1) 233.44.35.

REMBOURSEZ !!

Les auteurs de logiciels en conflit contre leur caisse d'assurance ? Daniel Duthil, fondateur de l'Agence pour la Protection des Programmes en tout cas est virulant : « *Un scandale : l'Agessa* (Caisse des auteurs - NDLR) *reçoit les cotisations des auteurs de logiciels, mais refuse de les rembourser en cas de frais !* ». Les auteurs de romans ou de films, eux, sont remboursés. Y aurait-il deux poids, deux mesures ? La première action contre cette pratique est en cours et Daniel Duthil fait appel à tous les auteurs dans cette situation. Écrivez ou téléphonez « votre cas » à APP, 119, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (1) 203.03.03.



POUR LES OCCASES

Paris Computer Exchange est un nouveau lieu d'achat de matériel informatique d'occasion, installé 20, rue du Théâtre, 75015 Paris. Pour vendre, comme pour acheter, appelez le (1) 776.41.74 (nouveau n° 47.76.41.74), vous obtiendrez par exemple le listing des configurations et des appareils mis en vente...

PERIPHERIQUES POUR GOLDSTAR

Le Goldstar *MSX FC 200*, distribué en France par A.S.N. reçoit de nouveaux périphériques : l'imprimante Color plotter printer PRT-5 (1 200 F), un lecteur de disquettes 5 1/4 pouces, 360 K formatés, au standard IBM PC (9 secteurs/piste) pour un prix de 2 900 F, et un crayon optique relié à l'unité centrale par une cartouche enfichable (780 F).

FEUILLETÉS POUR VOUS...

• *Les systèmes experts, principes et exemples,* par Henri Farreny,Cepadues-Éditions (111, rue Nicolas-Vauquelin, 31100 Toulouse). Comment doter un ordinateur d'un comportement analogue à celui d'un expert. Henri Farreny, professeur à l'Institut Polytechnique de Toulouse, conduit le lecteur dans les techniques d'exploitation de l'information. Un programme en Basic pour *TO 7 70*, les autres en LISP et en Logo. Dans la même collection : *Intelligence artificielle et robotique ; Le langage LISP.*

• *Les langages et les systèmes LISP,* une introduction par Jean-Jacques Girardot, chez Editests. L'ouvrage est centré sur la programmation et le bon usage du LISP, très peu sur l'intelligence artificielle.

• *Les jeux d'arcade sur Commodore 64,* tome 2, par Gregg Barnett, aux éditions Mémoire Vive (65, avenue Hillside, Westmount, Québec, Canada H3Z 1W1). Vingt-huit jeux d'arcade sont au programme, avec une annexe consacree à la gestion des sprites : *Formule 1, Mur de briques* et autres *Space invaders...*

• *Jeux sur TO 7 et MO 5* chez Sybex. Quinze programmes de jeux d'adresse pour ces deux machines françaises...

• *Guide du graphisme MSX,* par Mike Shaw, chez Sybex. Un excellent ouvrage pour donner à vos programmes des qualités graphiques dignes des meilleurs pro.

• *Guide du QL,* aux éditions Isosoft. Pour se familiariser avec la machine et faire bon usage de son « superBasic ».

• *Assembleur et périphériques des MSX,* aux éditions PSI. Aborder l'Assembleur du Z80 n'est pas chose facile. Conseillé aux programmeurs-amateurs de bon niveau.

• *Programmation en Assembleur-Amstrad,* chez Sybex. Un ouvrage progressif qui devrait permettre à ceux qui possèdent bien le Basic, de franchir l'étape suivante.

• *Clefs pour MSX,* tome 1, aux éditions PSI. Cette excellente collection permet, même aux débutants, de découvrir les PEEK et les POKE. Indispensable.

• *Mathématiques et graphiques,* collection Micro pour l'école, aux éditions PSI. De nombreux listings et formules pour maîtriser la géométrie plane et dans l'espace.

• *Micro-ordinateurs et télécommunications,* chez Editests. Pour lecteurs avertis qui veulent se plonger dans l'univers complexe des réseaux.

• *Profs-assistance, programmes en Basic sur MO 5, TO 7 70 et Apple II,* collection Micro des métiers, aux éditions PSI. « Dresser une liste d'élèves, mettre en page des circulaires.../... ou assurer le suivi des notes, telles sont les tâches administratives des enseignants »... L'ouvrage propose neuf programmes de gestion pour les profs dans le cadre de la grande informatisation des écoles. Programmes écrits en Basic. Pas très gai...

• *Exploration des disquettes du 64, secrets et programmes pour votre Commodore,* par Milton Bathurst, aux éditions PSI. Étude de l'unité de disquettes 1541 utilisée avec le Commodore 64 ou le SX 64. Presque entièrement en langage machine, l'ouvrage s'adresse vraiment aux spécialistes.

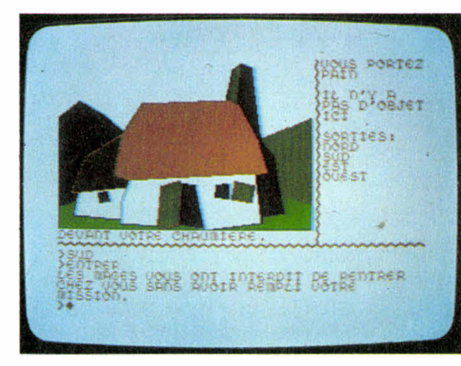
• *Le langage Modula 2* par Francis Verscheure, chez Editests. En 1968, Niklaus Wirth, directeur de la section informatique de l'école polytechnique fédérale de Zurich inventait un nouveau langage informatique, le Pascal. Profitant de l'expérience acquise, il se lance 10 ans plus tard sur la création d'un nouveau langage, *le Modula 2*. Sa caractéristique : des modules qui peuvent être compilés séparément. L'ouvrage en est une introduction pratique.

• *Super jeux Amstrad, 50 programmes de jeux en Basic,* par Jean-François Sehan, aux éditions PSI. 17 listings de jeux d'adresse, 23 jeux de réflexion, parmi lesquels : awari, labyrinthes et Puissance 4, et des jeux de casino. Le tout bien décrit et abondamment commenté.
Du même auteur, *Super jeux Yeno*, avec les mêmes programmes, et *Amstrad en famille,* beaucoup moins ludique.

• *Électro-Basic, programmes de simulation en Basic,* par Claude Nowakowski, dans la collection *micro pour l'école*, aux éditions PSI. Pour les fanas d'électricité qui veulent simuler le comportement du courant le long de circuits électroniques.

A L'ECOLE DE SORCELLERIE SUR AMSTRAD

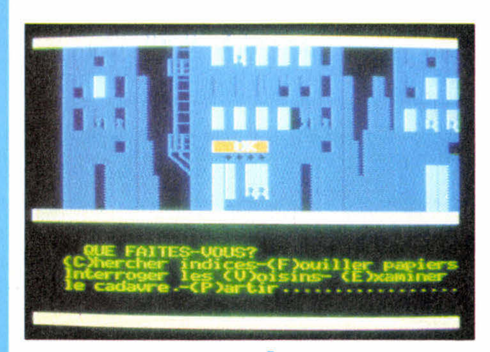
L'apprenti sorcier est le dernier jeu présenté par Amsoft, société d'édition de logiciels pour *Amstrad*. Il s'agit d'un jeu d'aventure (graphique), dans lequel vous tentez de vous initier au rude métier de sorcier. Le sujet de l'examen : « faire renaître le Phénix ». Rien de moins ! Le joueur, comme dans les jeux d'aventure classiques, indique ses choix en tapant un verbe suivi d'un nom et se déplace en tapant l'un des quatre points cardinaux.



Un bon jeu, aux dessins aussi originaux que réussis.

POUR DÉVELOPPER MSX...

Une nouvelle société, V.L.S.I. (Vidéo, Logiciels, Systèmes, Interfaces), créée par Daniel Ravez, par ailleurs président du groupe des utilisateurs de MSX, paraît s'intéresser aux jeux sur micro de très, très près. Son objectif : développer rapidement des outils de programmation pour MSX et Amstrad afin que chacun, amateur ou pro, puisse facilement créer des jeux de simulation, d'aventure ou autres. Une bonne initiative... Pour tous renseignements, contactez V.L.S.I., Daniel Ravez, tél. : (1) 278.56.00.

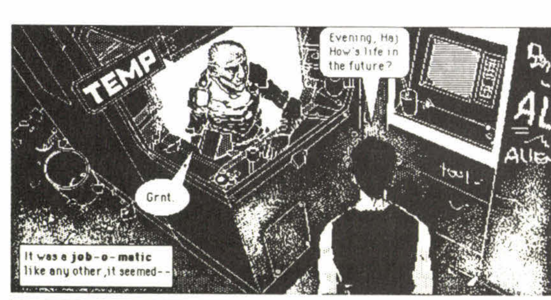


MENEZ L'ENQUÊTE

Detective story pour *Oric 1* et *Atmos*, distribué par Innélec-No man's land, sur cassette (en français), vous place dans la peau d'un détective chargé de résoudre une affaire criminelle. Le coupable, la victime et les suspects sont différents à chaque partie. (Bonne idée !) A vous de cerner l'assassin en rassemblant les preuves de sa culpabilité : filatures, fouilles d'appartements...

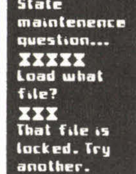
BD SUR MAC

Shatter, c'est le nom de la première B.D. réalisée sur *Macintosh.* Elle raconte l'histoire d'un flic new-yorkais des années 10, (2010 of course... !) Cette B.D. est disponible, en anglais et en couleurs, contre un chèque de 30 F envoyé à notre nouveau confrère, la revue *Icône - le journal du Macintosh*, 135bis, rue du Faubourg de Roubaix, 59800 Lille. Tél. : (20) 06.30.37.





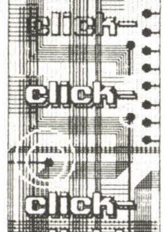


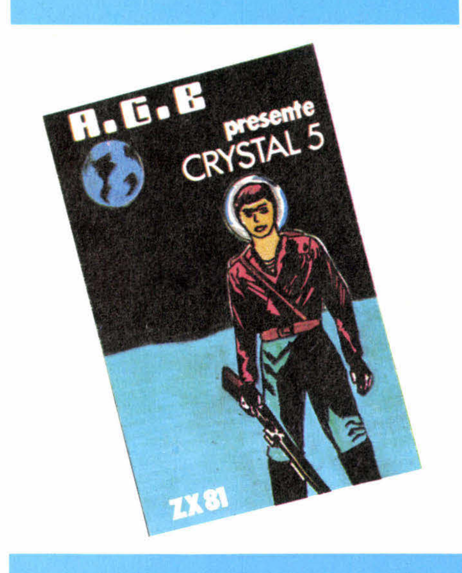












NOUVELLE ADRESSE

La société A.G.B., qui distribue notamment les logiciels *Carson City* (pour Spectrum) et *Crystal 5* (pour ZX 81) se trouve désormais au 11, rue d'Illiers, 45000 Orléans, tél. : (38) 62.77.95.

POUR LES PARESSEUX

Eamon ne se contente pas de proposer son propre système de jeu (voir page 51). Il donne les solutions des jeux des autres ! La société « Le réseau planétaire » en assure la distribution de ces disquettes-solutions en France. Voici les jeux dont les solutions sont proposées sur les trois premières disquettes : N° 1 - Zork 1, 2 et 3 ; Deadline, Witness, Starcross, Suspended, Planetfall, Enchanter, Sorcerer, Infidel, Seastalker, Cutthroats, Hitchikers guide ; N° 2 : Wizardry I, II et III ; Alpine Encounter, Dark Crystal, Dark of Blackpool, Death in the Carabean, Mask of the sun, Masquerade (!), Quest, Softporn adventure, Woodoo castle, The wizard and the princess, Apple manor, Transylvania ; N° 3 : Castle Wolfenstein, Run for it, Gruds in space, Mystery house, Ulysse and then golden fleece, Dallas quest, Mission impossible, Mystery funhouse, Pierate adventure, Pyramid of doom, Dragon's Lair, Ali baba and the 40 Thieves et Questron.

Les solutions sont présentées en fichiers texte, à lire ou à imprimer. Chaque disquette : 170 F.

Le réseau planétaire : Raffy Queyrières, 43260 St-Julien-Chapteuil. Tél. : 16 (71) 57.61.67.

MUSIQUE SUR 64 CBM !

Pour Commodore 64, Ère informatique édite *Basic étendu musical.* Le Basic est ici « spécialisé » en musique et permet de programmer des mélodies à trois voies. Le programmeur peut intervenir sur des paramètres tels que durée, vibrato, liaison, timbre, trille, transposition, volume, tempo, etc.

UN BAZAR POUR MICROS

Isosoft, est une nouvelle société d'éditions de logiciels et de matériel pour micro (surtout *Oric* et *ZX Spectrum*, et marginalement *Apple*).

Pour *Oric 1* et *Atmos*, elle propose :

- *Edit-plus,* un éditeur pleine page, avec insertion, suppression, recherche de mots et remplacement, renumérotation, suppression des REM, compactage du programme ;
- *LM Plus,* un compilateur Basic. Comme ses frères, il ne nécessite aucune connaissance en langage machine ;
- *Oriscribe,* traitement de texte.

Pour *ZX Spectrum* :

- *Multifichier,* une gestion de fichier (pour vos monstres de *D & D* par exemple) ;
- *MCoder*, un compilateur, permettant la traduction en code machine de votre bon vieux Basic.

Du côté des interfaces pour *Spectrum* : l'interface parallèle (connexion avec toutes les imprimantes au standard parallèle Centronics) ; une interface Péritel pour avoir des images couleurs (pas sur un poste N & B bien sûr !) et une interface sonore avec bouton de réglage du volume, pour étoffer la voix de votre micro. Enfin, un kit d'extension mémoire gonflant votre *Spectrum* à 48 K.

(Isosoft, B.P. 22, Murs-Érigné, 49130 Les Ponts-de-Cé. Tél. : (41) 57.77.11.)

Serez-vous capable de battre Sherlock Holmes sur son propre terrain ?

SHERLOCK HOLMES, DÉTECTIVE CONSEIL, un passionnant jeu d'enquêtes policières pour un à six joueurs.

RENDEZ-VOUS AU 221b BAKER STREET à LONDRES,
SHERLOCK HOLMES VOUS ATTEND POUR VOUS CONFIER UNE ENQUÊTE...

Saurez-vous mener cette enquête délicate en exploitant les indices que vous pouvez trouver dans des journaux d'archives, en interrogeant les témoins et personnalités utiles, en parcourant les rues de Londres, en déchiffrant les étranges messages que vous allez découvrir ?

Réflexion, déduction et présence d'esprit sont les qualités dont il vous faudra faire preuve pour jouer, seul ou avec des amis, à SHERLOCK HOLMES-DÉTECTIVE CONSEIL, un révolutionnaire jeu d'enquêtes policières dont les règles s'apprennent en cinq minutes mais qui vous passionnera pendant de longues heures.

Dans le CLASSEUR DE BASE vous trouverez tout ce qu'il faut pour mener l'enquête sur dix affaires délicates : un livret de règles modulées pour jouer en solitaire, à deux ou plusieurs, en coopération ou en compétition, un livret d'énigmes et leurs solutions, un livret de questions sur les affaires que vous devrez débrouiller, un livret-recueil d'articles de journaux d'archives, un plan de Londres à l'époque victorienne et son livret-guide et, bien entendu, 10 dossiers regroupant les dépositions des personnes que vous voudrez interroger.

SHERLOCK HOLMES-DÉTECTIVE CONSEIL, un vrai jeu de réflexion qui animera vos soirées d'une manière intelligente et passionnante.



édité par
JEUX DESCARTES

En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.

Veuillez m'envoyer __________ exemplaire(s) de SHERLOCK HOLMES, Détective Conseil, au prix de 255 Frs franco l'un.

Nom ______________________________ Prénom ______________________

Adresse ____

Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de ______________ F à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.

Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

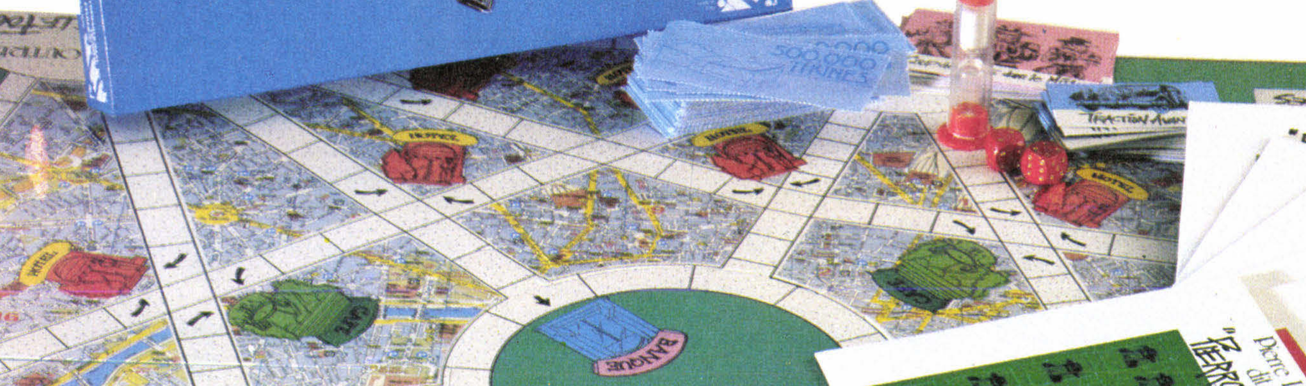
le Pion d'Or Jeux & Stratégie

JOUEZ LES CAIDS !

Si la dure Loi du Milieu ne vous effraie pas,
Si une rafale de Sten Mark II vous laisse de marbre,
Si vous êtes capable de tirer au Colt 45
depuis le marchepied
d'une Traction-Avant lancée à vive allure,
Si vous avez besoin de Thunes
pour vous offrir de luxueuses
pompes en croco ou une magnifique
Delahaye crème,
Ce jeu est fait pour vous.

LE GANG DES TRACTION -AVANT

Jeu stratégique et diplomatique pour 4 à 6 joueurs.



BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et adresser à JEUX & STRATEGIE, 5, rue de La Baume 75008 PARIS

Je souhaite recevoir .... exemplaires du jeu Le Gang des Traction -Avant au prix de 160 F franco (Etranger : 180 F).

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de JEUX & STRATEGIE-BRED.
Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

ZOMBIES

Au plein coeur de la Transylvannie, la terreur est revenue... Des zombies errent la nuit à travers la campagne. Le conseil extraordinaire du village de Furter vous a désigné pour enrayer les racines du mal, c'est-à-dire frapper le vampire qui, de sa tombe située au nord du pays, anime ces zombies.



Nombre de joueur : 1
Matériel :
- le plan de la région, pages suivantes ;
- cinq pions-zombies ;
- un pion-joueur ;
- un pion-temps à placer sur le curseur nuit/jour ;

(ces sept pions seront dessinés et confectionnés par vos soins)
- un dé (à 6 faces) ;
- 10 cartes à jouer dont un roi, une dame, un valet et sept cartes basses quelconques ;
- papier, crayon, gomme.

But du jeu :
réunir les objets: crucifix, fiole d'eau bénite et épieu, puis parvenir à la tombe du vampire (hexagone 100 sur la carte), tout en échappant aux zombies.
Le jeu :
1. Disposition aléatoire des objets magiques.
On utilise les 10 cartes à jouer : les trois figures symbolisent les objets magiques. C'est-à-dire : le roi représente le crucifix ; la dame représente l'eau bénite ; le valet représente l'épieu.
Les cartes sont mélangées et disposées face contre la table, côte à côte.
La première carte représente le lieu nº 1, la deuxième carte représente le lieu nº 2, etc. Lorsque dans les descriptions, on demande le tirage d'une carte, le joueur doit retourner la carte correspondante au lieu où il se trouve. Si c'est une figure, cela indique que le joueur a trouvé l'objet symbolisé par la carte. Par exemple: je me trouve dans le village nº 1. Le texte indique "tirez la carte nº 1". Je tire la première carte. C'est le roi : j'ai donc trouvé le crucifix. Sinon je replace la carte au hasard près des autres et je continue mon chemin.
2. Disposition des pions.
Le joueur place son pion en 0 (Furter). Il lance le dé et place un pion-zombie dans la case à la maison rouge dont le chiffre des unités est égale à la valeur du dé (91 à 96). Il fait de même pour deux autres pions-zombies. Si le dé sort deux fois le même chiffre, on le relance, de manière à ce que deux zombies ne se trouvent pas sur une même case de départ.
3. Préparation du personnage.
Sur une feuille de papier, le joueur note les points de vie de son personnage (40 PV), ses pièces d'or (30 PO) et les objets en sa possession. Pour l'instant, une simple épée.
Au cours du jeu, le joueur notera les objets collectés, les pertes de PV et ses dépenses. A 0 PV, il est mort.
Le jeu commence, le joueur place le curseur sur jour.
4. Phases du jeu.
a. mouvement du personnage (table 1) ;
b. si le personnage arrive sur une case numérotée, il lit la note correspondante.

	Forêt	Route
Jour	2 cases	3 cases
Nuit	1 case	2 cases
Remarques	Zombies immobilisés tant que le personnage reste en forêt	Dé sur table d'événement + 1.

***Table 1 :** déplacements du personnage*

Il décide d'une action (combat, découverte d'un objet, achat...) et applique des conséquences (perte ou gain de PO, de PV) ;
c. mouvement des zombies: ils se déplacent de deux cases en direction du personnage (les zombies ne pénètrent pas dans les cases numérotées. Ils stationnent sur les cases adjacentes). Si le curseur indique "nuit", le vampire anime un nouveau zombie dans l'une des cases numérotées de 91 à 96 (même système que précédemment: jet de dé et désignation de la case); et ce, jusqu'à un maximum de 5 zombies sur le terrain.
d. déplacement du curseur ;
e. retour à la phase a.

5. Nuit et jour.
Une fois la nuit tombée, le joueur peut décider, soit de se reposer, soit de poursuivre sa route.
- S'il choisit le repos, le personnage s'arrête sur une case. Comme c'est la nuit, le joueur anime un nouveau zombie en lançant un dé pour déterminer sa case rouge de départ. Quand les cinq zombies sont sur le terrain, cette action devient caduque. Il tire ensuite un dé et lit la table d'événements.

dé	événements
1, 2, 3	Rien à signaler. La nuit est tranquille. Le personnage reprend 3 PV, (sans dépasser 40 PV).
4	Vol. Le personnage reprend, au matin, 3 PV; mais on lui a volé toutes ses pièces d'or.
5, 6	Attaque de deux loups-garous (voir combat).

***Table 2 :** événements après une nuit de repos*

Le personnage peut aussi se reposer dans un village. Il s'arrête alors sur une case-village, il paye 5 PO et reprend 3PV mais ne tire pas le dé pour connaître les événements.
- S'il choisit de poursuivre sa route, son déplacement est réduit (voir table 1). D'autre part, il perd 1 PV, dû à la fatigue. Cette perte est doublée par chaque nuit consécutive sans sommeil :

1 nuit sans sommeil : - 1 PV

2 nuits consécutives : - 2 PV
3 nuits consécutives : - 4 PV
4 nuits consécutives : - 8 PV

6. Combat
Il y a combat lorsqu'un monstre pénètre dans la même case que le joueur ou lorsque c'est signalé dans les notes. Le joueur frappe toujours le premier. Il peut combattre de trois manières :
• avec une arme normale, par exemple, l'épée qu'il possède au départ. Le joueur lance un dé :
1.2.3 : raté: le monstre blesse immédiatement le joueur. Celui-ci perd 3 PV.
4.5.6 : touché : le monstre est tué. Dans le cas d'un zombie animé dans les cases rouges (n° 91 à 96), il se réanime automatiquement au bout de 2 tours, c'est-à-dire après un jour et une nuit.
• avec une arme magique : au cours du jeu, le personnage peut trouver une épée magique qui lui accorde un bonus +1, +2,... qui est ajouté au score du dé. La procédure est la même :
1.2.3 : raté
4.5.6 : touché et tué.
Cependant, si le score dépasse 6, un zombie touché par une telle épée est définitivement éliminé ; son pion est retiré du jeu.
• avec l'un des objets magiques de la quête: crucifix, eau bénite, épieu. Un tel



objet permet de tuer instantanément un zombie et de l'éliminer du jeu. Cependant, il ne sert qu'une seule fois et sur un seul monstre, le joueur doit s'en procurer un autre pour pouvoir tuer le vampire.

En cas d'opposants multiples, le joueur se comporte comme s'il devait faire face à trois combats successifs. Il combat chaque zombie un par un.

Dans les notes descriptives qui suivent vous rencontrerez des chiffres en noir, ils font référence à des notes; et des chiffres en rouge, ils font référence à des lieux mentionnés sur la carte.

A présent, bonne quête...

symbôles employés

PV	points de vie
PO	pièces d'or
→ n	lire la note n
TCx	tirer la carte nº x
+	vous êtes mort

DESCRIPTIONS

0. Départ du village de Furter. Vous avez 40 PV, 30 PO et une épée. Placez le curseur sur jour. Déplacez-vous.

1. Carrefour du Chêne. Vous êtes brutalement encerclé par une douzaine de paysans armés. Vous devez avoir l'air blême et éreinté car ils vous prennent... pour un zombie! Mais pour montrer que vous êtes bien "vivant", vous :



- sortez votre épée (un zombie n'a pas d'épée!) → 17
- montrez un des 3 objets magiques (si vous en avez trouvé un) → 53
- parlez (les zombies parlent très mal, c'est bien connu) → 72
- essayez de vous enfuir → 61

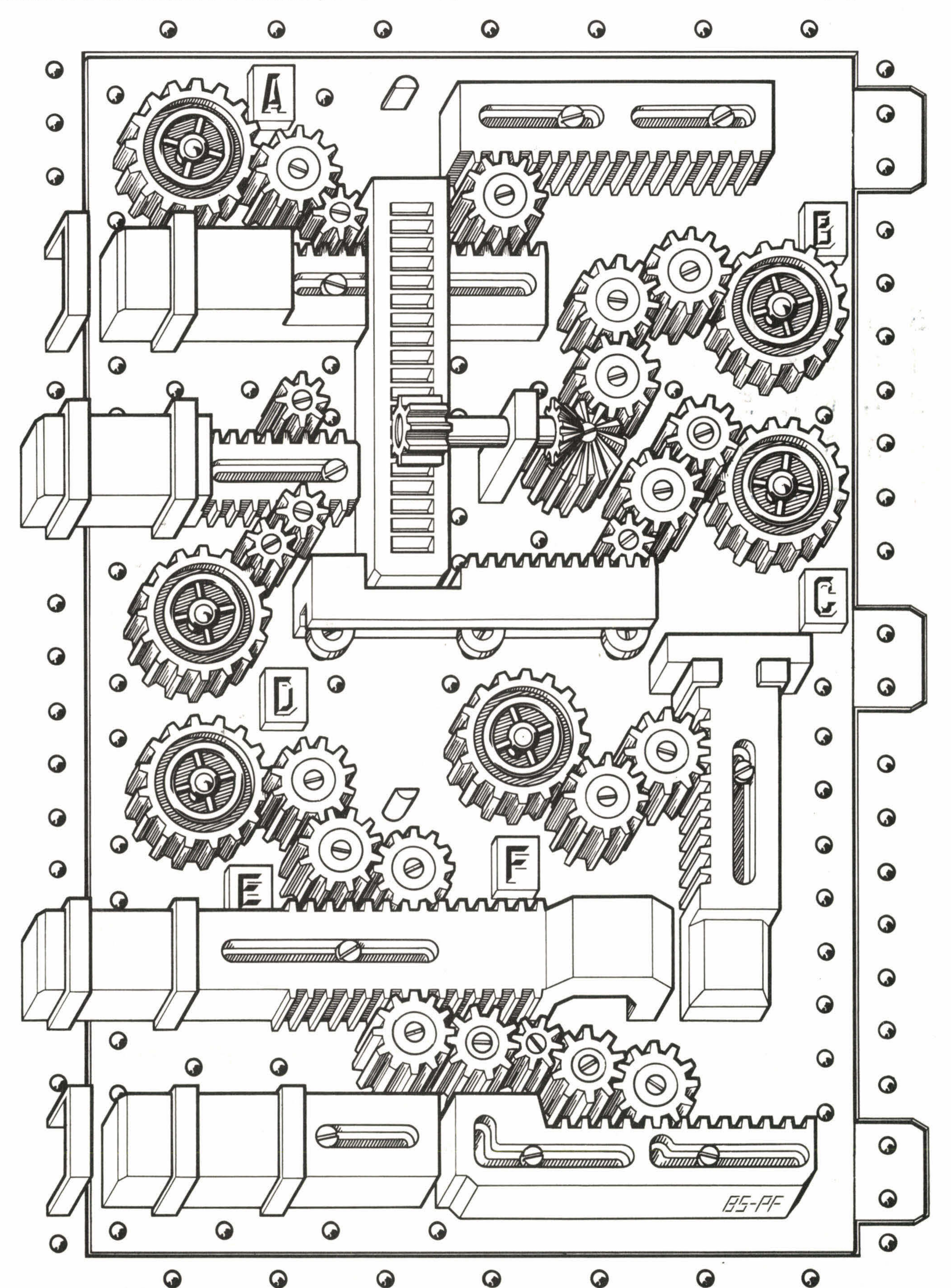
2. Le monastère de Columbia. Si vous entrez → 11
3. Une petite cabane qui semble abandonnée. Si vous vous approchez → 62
4. Devant vous, une meute de rats traverse la route. Si vous les suivez → 54
5. Le village de Rockyh. Un villageois vous indique la direction de l'église. Si vous y allez → 38
6. Le village de Sharman. Vous longez le cimetière... Si vous le visitez → 13
7. Bradmaj. Visiblement, tout le hameau se protège du vampire : une gousse d'ail orne chaque maison. Vous vous présentez comme un chasseur de vampire → 19. Vous restez discret → 37
8. Une église abandonnée. TC 8.
9. Le village de Timcurry. La nouvelle de votre mission vous a précédée. Le pasteur exorciseur vous offre le repas. Il cherche du matériel susceptible de vous aider. TC 9. Si vous avez volé le mendiant → 14
10. Un mendiant vous propose d'acheter un objet magique protégeant des morts-vivants pour 10 PO.
Vous discutez le prix → 50
Vous essayez de lui voler → 18
Vous lui achetez pour 10 PO → 59
11. On vous fait le meilleur accueil. Les moines cherchent à vous aider. TC 2.
12. TC 3.
13. Un cimetière comme tant d'autres... à part cette grande tombe sans aucune inscription. Si vous la visitez → 57.
14. La milice locale pénètre chez le pasteur. "Cet homme est un voleur!" On vous condamne à payer 20 PO de dédommagement pour le mendiant et à 2 jours de prison. Si vous ne pouvez pas payer entièrement, 3 jours de prison... Pendant ce temps, les zombies avancent.
15. Il s'est moqué de vous. Cette épée est on ne peut plus normale. Mais lui est loin, depuis longtemps.
16. Plus vous essayez de sauver votre cheval, plus il s'embourbe... et vous aussi. +.
17. → 55
18. Sans difficulté... mais il hurle... toutefois il ne peut vous rattraper. TC 10.
19. On vous accueille à bras ouverts, comme un libérateur. On vous offre 10 PO pour vos "frais". Acceptez-vous leur hospitalité? Oui → 52, Non → 44
20. Village de Riff. RAS. On vous montre cependant la cabane d'un vieux fou qui élimina paraît-il le vampire ; peut-être vous renseignera-t-il? Il vit au Nord (en 3).
21. Vous pouvez emprunter soit le gué des Collines (en 28), soit le gué de l'Ouest (en 24).
22. Le cheval vous permet de doubler votre potentiel de déplacement. De plus, la fatigue de la nuit est diminuée :
1 PV : la 1re nuit sans sommeil,
2 PV : la 2e nuit consécutive sans sommeil,
3 PV: la 3e nuit consécutive sans sommeil, etc...
23. Si vous êtes à cheval → 36
Si vous êtes à pied → 45
24. Gué de l'Ouest. Si vous vous engagez → 35
25. Un vieux cimetière abandonné. Si c'est le jour → 40 ; si c'est la nuit → 31
26. Un passeur vous demande 10 PO pour passer le fleuve. Vous acceptez → 34; vous refusez → 21
27. Vous perdez votre cheval, mais vous passez sur l'autre rive.
28. Gué des collines. Si vous vous engagez → 23
29. Le village de Magenta. Vous pouvez acheter un cheval pour 15 PO. Si vous l'achetez → 22.
30. Le village de Timew. RAS
31. Deux zombies attaquent. Vous êtes obligé de vous défendre.
32. Sur la route, des brigands vous tendent une embuscade et vous dépouillent de tout ce qui se trouve en votre possession. Retournez en 0. (N'oubliez pas de faire avancer le curseur et les zombies).
33. Dès que vous levez la main sur lui, il devient invisible et disparaît avec l'épée.
34. Vous payez et → 41
35. Vous passez sur l'autre rive, sans encombres.
36. Le passage est marécageux. Votre cheval s'embourbe. Vous essayez de le sortir → 16, vous vous enfuyez → 27
37. Le hameau semble encore sous le choc des récentes attaques de zombies. Sinon, rien de spécial.
38. TC 5.
39. La maison de l'Ermite. Un vieil homme vit là, perché sur la colline. Il vous raconte son histoire. Autrefois, il eut une mission comparable à la vôtre. Vous remarquez derrière lui une superbe épée en argent. Vous lui racontez que vous chassez vous aussi le vampire → 42 Vous lui racontez une autre histoire → 46. Vous essayez de le tuer pour lui voler son épée → 33
40. RAS. Continuez.
41. Vous passez sans accident.
42. "Vous êtes un jeune fou, vous n'avez rien compris". Vous essayez de le tuer pour lui voler l'épée → 33. Sinon continuez.
43. Un fleuve vous barre le chemin.
44. Les habitants semblent déçus ; mais vous raccompagnent aux portes du hameau, le chef vous donne cependant un conseil: "méfiez-vous du gué de l'Ouest".
45. Le passage est marécageux; vous vous embourbez. Perdez 2 PV, mais passez sur l'autre rive.
46. Il approuve solennellement votre histoire qu'il juge "exemplaire". Il vous confie son épée, afin de mener à bien votre "cause". C'est une épée magique +2.
47.48.49. → 43
50.51. → 71
52. Les habitants vous offrent en plus nourriture et repos (+5 PV). Ils vous font visiter la demeure du Dr Scott, le héros local, chasseur de vampires. Le Docteur a hélas disparu, il y a un mois. Vous remarquez dans la maison un coffre fermé à clef. Vous essayez de le forcez → 60. Vous y renoncez, de peur de passer pour un voleur → 66
53. → 72
54. Les rats plongent dans la rivière. Sur la berge, vous apercevez une forme, humaine. Vous l'approchez → 67
55. Les paysans prennent ce geste comme un signe d'hostilité. C'est la ruée. Vous ne pouvez pas vous échapper. +.
56. Vous l'obtenez pour 5 PO. TC 10.
57. Des objets jonchent le sol: des manuscrits, fioles. Un alchimiste a probablement été enterré ici, avec ses trésors. Si vous fouillez davantage → 63
58. Vous découvrez une épée magique +2, mais devez combattre un zombie.
59. TC 10.
60. Vous trouvez une épée magique +1, et TC 7.
61. → 55
62. Un vieil homme sort de la cabane. Il marche bizarrement: il est devenu un zombie lui-même. Deux autres surgissent et ils vous attaquent à trois. Si vous êtes vainqueur → 12.
63. TC 6.
64. Le village de Brien, abandonné depuis les raids des zombies. Si vous le fouillez → 58
65. Le village de Janweiss. RAS.
66. Vous repartez le lendemain même, après avoir obtenu encore +5 PV. Le chef du hameau vous souffle le conseil suivant: "méfiez-vous du gué de l'Ouest".
67. D'après les vêtements du squelette, il s'agit du Dr Scott, un chasseur de vampires, dont vous avez vaguement entendu parler. TC 4.
68. Une ferme isolée vous offre l'hospitalité pour 3 PO la nuit.
69. Un armurier vit là, à l'orée de la forêt. Il vous propose le marché suivant: vous lui donnez :
-un épée magique +2 et 10 PO et il vous remet une épée magique +3 → 74
- 20 PO, et il vous remet une épée magique +2 → 98
70. Regagnez 3 PV.
71. Un fleuve vous barre le chemin.
72. Les paysans sont confondus de leur erreur. Ils vous soignent (+5 PV), et vous font éventuellement un cadeau. TC 1.
73. Vous découvrez une source. Si vous buvez → 70
74. → 15
91. à 96. → 97
97. Zones de départ des zombies. Si vous passez sur une de ces zones et que vous ayez le crucifix, l'épieu et l'eau bénite, vous subissez une attaque de zombie par hexagone franchi jusqu'à la case 100.
Si vous n'avez pas les trois objets magiques, les zombies vous massacrent.+
98. → 15
100. Si vous n'avez pas les trois objets requis, +. Si vous avez réussi, par contre à réunir l'épieu, le crucifix et l'eau bénite, vous ne faites qu'une bouchée du vampire. Les zombies disparaissent à tout jamais. Vous êtes le héros. Bravo!

Philippe Guillaume

PORTE BLINDEE

Voici la porte d'un coffre-fort. Pour l'ouvrir, il faut faire tourner les différentes roues dans un ordre et un sens précis. Quelles sont les manoeuvres à effectuer pour ouvrir cette porte blindée?

Solutions page 114



CONCOURS J&S

MIXED GRILLE

Pour cette première épreuve de notre concours, vous aurez d'abord à remplir cette grille de nombres croisés. Exactement comme une grille de mots croisés. Ici, la "définition" de chaque nombre, horizontal ou vertical, consistera en un casse-tête. Pris séparément, chacun de ces problèmes pourra admettre plusieurs solutions. Mais évidemment, une seule d'entre elles permet de "croiser" correctement les nombres, et la grille n'autorise qu'une solution unique.

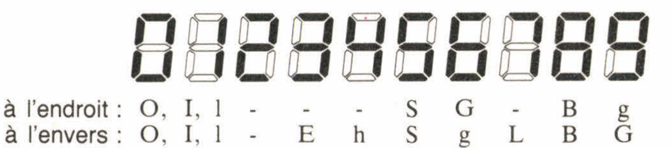
Et puis, sadiques comme nous sommes, nous n'avons pu résister au plaisir de vous faire découvrir le nom d'un animal. Un "animalcube", comme cet ESCARBOT qui a dû laisser un bien mauvais souvenir à bon nombre de candidats de notre concours de l'an passé. Ce sera notre deuxième question...

	1	2	3	4	5
1	5	3	1	5	4
2	1	0	9	8	9
3	9	4	6	2	5
4	0	5	8	1	4
5	7	6	3	3	5

Nota Bene : dans les problèmes, il est parfois question de "chiffres digitaux". Leur seule représentation admise ici est la suivante :

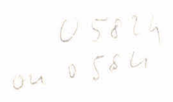


Ces chiffres peuvent également, dans certains cas, se lire à l'endroit et à l'envers, comme des lettres. Voici les correspondances autorisées :



à l'endroit :	O,	I, l	-	-	-	S	G	-	B	g
à l'envers :	O,	I, l	-	E	h	S	g	L	B	G

Une dernière précision : dans la grille, un seul des dix nombres commence par zéro. Bon courage !





Horizontalement :

1.

J'avais demandé à mon neveu Jérôme de transcrire ce nombre en chiffres romains. Hélas, il ignorait absolument tout de cette numérotation antique. Mais comme il n'est pas dénué d'astuce, il est allé voir la vieille horloge du salon. Et il a tout simplement remplacé dans l'ordre chaque chiffre de mon nombre par le chiffre romain correspondant qu'il a vu sur l'horloge.

Le résultat est curieux d'autant qu'il n'a pas marqué d'espace entre les chiffres ! Voici la "transcription" de mon neveu !

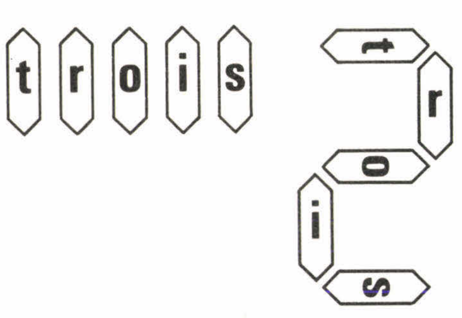


2.

En multipliant ce nombre par l'un de ses cinq chiffres, vous verrez apparaître son "inverse", c'est-à-dire le nombre obtenu en inversant l'ordre des chiffres du nombre initial.

3.

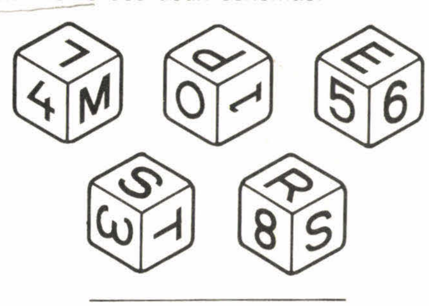
Mon neveu Jérôme possède un jeu de "barrettes" comme celles de la figure ci-dessous. Chacune d'elles comporte en son milieu une lettre. Elle peuvent s'assembler et former par exemple des mots (le nombre trois) ou des chiffres digitaux (le chiffre 2).

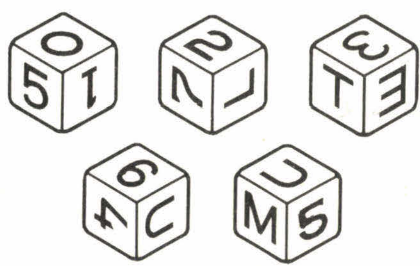


Avec un certain nombre de ses barrettes Jérôme a écrit en chiffres digitaux le nombre, formé de cinq chiffres tous différents. Toutes les lettres de l'alphabet se trouvent représentées au moins une fois sur les barrettes formant ce nombre. Avec les lettres des barrettes formant le deuxième chiffre, on peut écrire un nombre qui n'est autre que le cinquième chiffre de notre nombre, et avec les lettres de son troisième chiffre, on peut écrire le nom de son deuxième...

4.

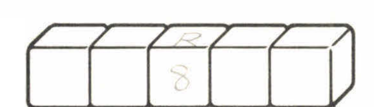
Jérôme possède un jeu de cubes alphanumériques et joue avec cinq d'entre eux. Sur les faces de chaque cube sont dessinés trois lettres (en rouge) et trois chiffres (en bleu). Les deux schémas ci-dessous nous montrent ces cinq cubes vus sous des angles différents... et en noir ! Chacune des trente faces est visible sur l'un au moins des deux schémas.





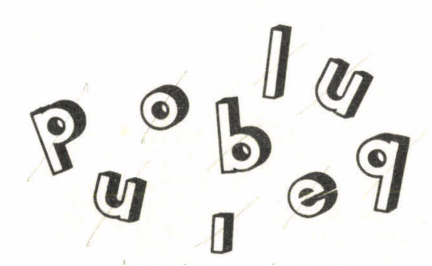
Jérôme a disposé ces cinq cubes en un parallélépipède. Sur la face de devant, on pouvait lire de gauche à droite le nombre - les chiffres (en bleu) convenablement orientés; et sur celle de dessus, de gauche à droite, on lisait le nom d'un animal - les lettres (en rouge) convenablement orientées.

C'est le nom de cet animal que vous devrez reporter sur votre bulletin-réponse.



5.

Avec les lettres en relief d'un autre jeu de lettres, Jérôme avait écrit deux noms d'animaux de cinq lettres, l'un vertical, l'autre horizontal, une lettre commune ayant servi à l'écriture de ces deux mots bien familiers. Son petit frère est passé par là et a complètement chamboulé sa construction des neuf lettres... Regardez...



Codez chacun des deux mots avec la clé de substitution que voici :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	

L'un sera le 5 horizontal, et l'autre le 5 vertical.

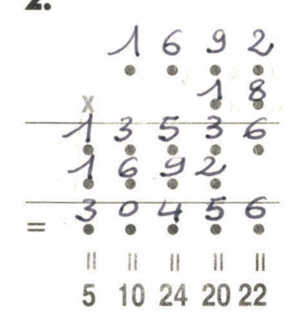
Verticalement :

1.

Jérôme a écrit le nombre sur sa calculatrice à affichage digital. En la retournant, il constate que l'ensemble de ces cinq chiffres forme un nom commun de la langue française, ayant toutes ses lettres différentes.

Ce mot a quatre lettres communes avec le mot COLIS ; trois d'entre elles seulement occupant le même rang dans les deux mots.

2.



Les seuls renseignements dont nous disposons sur cette multiplication, ce sont, colonne par colonne, les sommes des chiffres contenus dans chacune d'elles - indiquées au bas de chacune. La solution est unique et le résultat vous donnera le nombre.

3.

Ce nombre présente la particularité d'être égal au cube de la somme de ses chiffres.

4.

Cette opération n'est pas une véritable addition. En effet, le nombre porté sur la cinquième ligne, le résultat, est obtenu en superposant, colonne par colonne, les chiffres des quatre nombres des quatre premières lignes. Les segments vont donc se superposer en donnant le résultat suivant : un segment allumé un nombre impair de fois reste allumé ; un segment allumé un nombre pair de fois (y compris zéro, bien sûr) s'éteint.

Ainsi en dernière colonne, le segment horizontal du milieu allumé trois fois reste allumé au résultat. En revanche le segment vertical supérieur droit allumé quatre fois s'éteint au résultat. Aidez-vous de l'exemple pour comprendre le mécanisme.

Le cryptarithme suivant représente une opération du même type. Chaque lettre représente toujours le même chiffre digital. Chaque chiffre digital est toujours représenté par la même lettre.

Ce résultat (5e ligne) vous donnera le nombre.

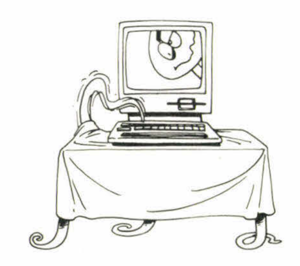
```
  N E L L I
  A N N I E
  L A I N A
  E I E A L
  ---------
= ? ? ? ? ?
```

5.

Pas besoin de définition pour le 5 vertical : voir le 5 horizontal !

A présent, vous devez pouvoir remplir votre grille ! Et inscrire le nom de l'animal écrit par Jérôme avec les cinq cubes alphanumériques, sur le bulletin-réponse de la page 119.

L'INFORMATIQUE S'AMUSE...



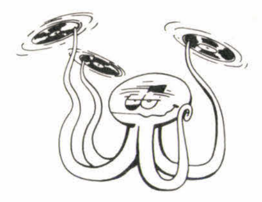
SÉCURITÉ

Un programme d'une extrême importance vient d'être mis au point. Cinq ingénieurs vont l'exploiter. Deux impératifs : le secret et l'efficacité. D'où les consignes :
— aucun ingénieur, ou groupe de deux ingénieurs, ne doit à lui seul connaître l'intégralité du programme ;
— l'entreprise ne doit pas souffrir de l'absence éventuelle d'un ou de deux ingénieurs.
On a donc divisé le programme en un certain nombre de sous-programmes, de telle façon que deux ingénieurs ne puissent jamais accéder à l'intégralité des sous-programmes, mais que trois quelconques des ingénieurs le puissent.
Combien de sous-programmes sont-ils nécessaires, et comment les affecter aux ingénieurs ?

MÉMOIRE

Un petit cryptarithme. Chaque lettre représente toujours le même chiffre. Chaque chiffre est représenté par la même lettre. Il existe neuf solutions... Trouvez celle vérifiant B + T = E...





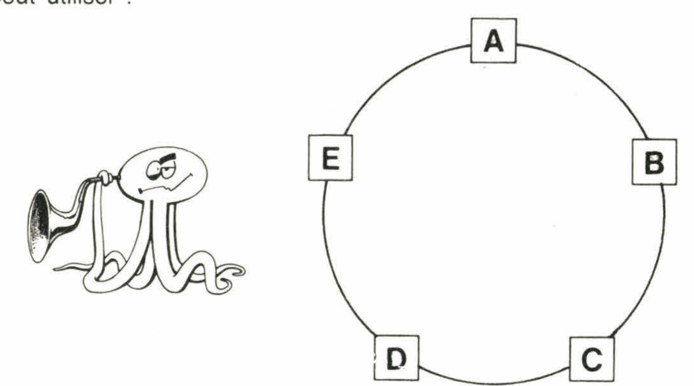
DISQUETTES

Le service informatique est composé d'un certain nombre d'unités, disons n, comprenant chacune un micro-ordinateur, un analyste-programmeur et une opératrice.
Le chef de service vient de recevoir un contingent de disquettes 8 pouces qu'il va distribuer entre les différentes unités. Il affecte une disquette à l'analyste de la première unité, et le dixième de ce qui lui reste à l'opératrice correspondante. Puis, il donne deux disquettes au deuxième analyste-programmeur, et le dixième de ce qui lui reste à la deuxième opératrice, et ainsi de suite jusqu'à la dernière unité où il donne n disquettes au programmeur, et s'aperçoit qu'il ne lui reste plus rien pour la dernière opératrice.
Quel est le nombre d'unités et le nombre de disquettes réparties ? Quelles sont les unités avantagées par cette répartition ?

solutions pages 114

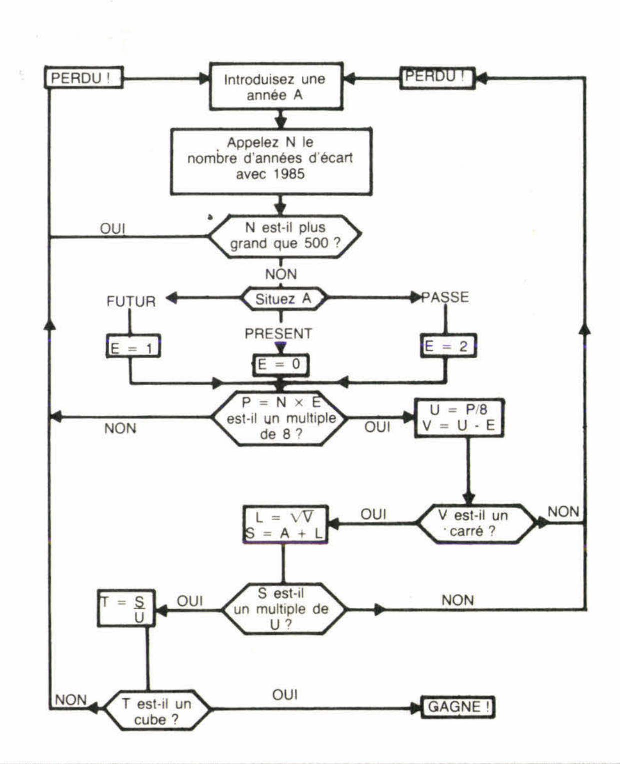
LANGAGES

Dans cette salle d'ordinateurs, cinq machines sont disposées en cercle. Les deux ordinateurs scientifiques sont dotés du langage Pascal, et ne possèdent pas le Cobol.
Les deux ordinateurs de gestion, eux, peuvent travailler en Cobol, mais pas en Pascal. Deux ordinateurs possèdent le Pascal, deux le Cobol, deux le Basic (dont un scientifique), deux l'APL (jamais sur les ordinateurs de gestion), et un le Fortran. L'ordinateur A ne possède que le Pascal, l'ordinateur de gestion B peut utiliser plus d'un langage. Deux ordinateurs situés côte à côte n'ont jamais aucun langage en commun.
Sauriez-vous attribuer à chaque ordinateur les langages qu'il peut utiliser ?



ORDINOGRAMME

L'ordinateur-écrivain vient de terminer son nouveau roman. En quelle année l'intrigue se déroule-t-elle ?
Découvrez-la en essayant une date, puis en suivant les instructions de l'ordinogramme ci-dessous...



VOUS CHERCHEZ UN PARTENAIRE ?

LA F.I.D.E.* L'A TROUVÉ !

(* F.I.D.E. : Fédération Internationale Des Echecs)

Seul **SciSys** sort vainqueur des tests de la F.I.D.E. :

— Fiabilité (la conformité des produits **SciSys** aux normes obligatoires de sécurité est garantie par l'importateur).

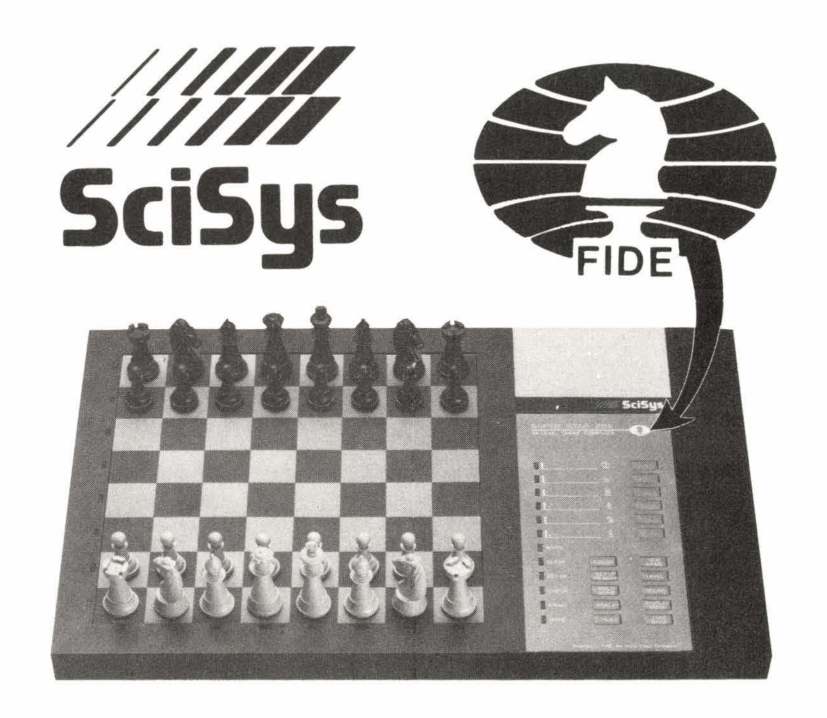
— Facilité d'utilisation

— Diversité de la gamme, permettant de répondre à vos besoins (initiation, parties par correspondance, différentes cadences, solutions de problèmes ...)

— Variété des niveaux, permettant au débutant comme à l'expert de trouver l'adversaire à sa mesure.

C'est pour tout cela que :

La **F.I.D.E.**, comme **KASPAROV**, **vous conseille :**





Gary Kasparov : 1er Joueur Mondial (avec un Elo de 2715), actuel finaliste du championnat du monde, **joue,** lui aussi, avec les échiquiers **SciSys.**

C'est donc en toute connaissance qu'il vous les **conseille.**

TURBOSTAR 432 : bat régulièrement des joueurs confirmés 32 K de mémoire, 31 niveaux de jeux et plus, mats en 8 coups, possibilité de rejouer la partie entière pour explorer de nouvelles variantes.

Mais la gamme **SciSys** c'est aussi : Companion II, Concord II, MK 10, Travel Mate.

Distribué dans toutes les boutiques spécialisées par :

TRANSECOM S.A.,
103-105 Rue Charles Michels
93200 ZAC de Saint-Denis

FAUT-IL JOUER SUR MINITEL ?

« Déridez-vous les méninges », « marrez-vous avec votre Minitel »... Les jeux télématiques tiennent-ils les promesses de la pub ? Nous les avons testés. Tous... ou presque. Et croyez-nous, pour trouver les quelques rares réussites, il faut avoir les nerfs solides... et de belles économies !

La télématique française a le vent en poupe. A l'heure actuelle, 700 000 foyers disposent d'un Minitel. Nul doute que la barre du million sera franchie au terme de l'année 1985. Corrélativement, le nombre des serveurs grand public s'accroît de jour en jour. Et les services proposés se multiplient. Parmi ceux-ci, deux vedettes incontestées. Tout d'abord les messageries qui trustent 60 % des quelque 8 millions d'appels mensuels. On sait les problèmes qu'elles ont causés sur le réseau Transpac. Puis, nettement derrière le "courrier électronique" mais loin devant toutes les autres utilisations : les jeux. Un serveur comme Funitel, par exemple, qui ne propose que des jeux, reçoit en moyenne 30 000 appels par semaine, soit 2 000 heures de connexion.

Des jeux à succès, assurément ! Mais quels jeux ? Et tout d'abord combien ? Au mois de juillet, lorsque nous avons effectué ce banc d'essai, nous avons recensé 112 jeux accessibles par Minitel. Mais tout va très vite dans le domaine de la télématique. En deux mois, certains ont déjà dû disparaître, de nombreux autres apparaître.

En proposant 25 jeux, en offrant la possibilité de 2 500 accès simultanés, Funitel apparaît, sans conteste, comme le plus grand serveur de jeux télématiques de l'Hexagone et peut-être l'un des plus importants du monde ! Moins spécialisés, treize autres serveurs disposent d'un service jeu.

Les serveurs

On accède à un serveur par l'intermédiaire du réseau Transpac en composant l'un des trois numéros suivants* : (3) 613 91 55, (3) 614 91 66 et (3) 615 91 77. Comme vous pourrez le constater sur notre tableau le "613" ne vous permettra pas de jouer et le "614" ne vous offrira pas grand-chose dans ce domaine. Il vous faudra la plupart du temps passer par le "615",... le plus cher !

Quand le minitel joue... avec vos nerfs

Avant de jouer, il faut se connecter. Et ce n'est pas toujours le plus facile !

Le plus souvent, surtout l'après-midi, il faut s'y reprendre à plusieurs fois avant de parvenir à ses fins. Parfois même, la tâche

Serveurs	Accès	Nombre de jeux
Funitel	(3) 615 91 77 +FUNI ou (3) 614 91 66 +FUN	25 jeux
Parisien Libéré	(3) 615 91 77 +PL	18 jeux
BD1 (banque donnée n° 1)	(3) 615 91 77 +BD1	13 jeux
Sevil	(3) 614 91 66 +Sevil	10 jeux
Estel	(3) 615 91 77 +ASPAR	9 jeux
AZ Magazine	(3) 615 91 77 +AZ	7 jeux
BNI (banque nationale d'information)	(3) 615 91 77 +BNI	6 jeux
Arménia Magazine	(3) 615 91 77 +ARMEN	6 jeux
Elletel	(3)615 91 77 +ELLET	4 jeux
CRAC	(3) 615 91 77 +CRAC	4 jeux
Mylwattel	(3) 615 91 77 +MYLW	3 jeux
Ouest France	(3) 615 91 77 +TILT	3 jeux
Atlaseco	(3) 615 91 77 +ATLAS	3 jeux
Dépêche du Midi	(3)615 91 77 +DEPEC	1 jeu

est impossible ! Comme on le remarque dans nos tableaux, deux jeux ne sont ni commentés, ni notés. Après de multiples tentatives infructueuses, la connexion s'avérant impossible, nous avons abandonné! Attention! Quand le Minitel joue... avec vos nerfs, il est imbattable. Un bon conseil, dans de tels cas débranchez-vous rapidement avant de... "craquer".

Dans ce domaine, ESTEL est certainement le serveur qui détient la palme. Il nous a fallu des heures pour réussir à nous connecter sur ses services. Peut-être ne serez-vous pas aussi patient que nous... Et ne croyez pas que vos problèmes seront terminés une fois la connexion établie. Il nous arrive également d'être subitement coupés au beau milieu d'un jeu. Aïe, aïe, aïe...

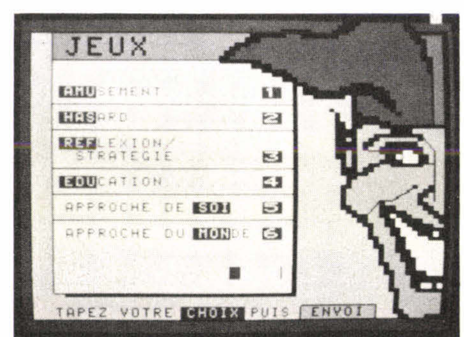
Quand le minitel joue... avec vos sous

Méfiez-vous, jouer sur Minitel n'est pas gratuit, loin s'en faut. Si vous y prenez goût, vous vous apercevrez rapidement que cela revient même relativement cher. Bien souvent, la surprise est de taille lorsqu'on lit le montant de sa note de téléphone au terme de deux mois d'utilisation... A titre préventif donc, ainsi qu'à titre indicatif, nous vous avons indiqué le coût moyen approximatif d'une partie pour chacun des jeux testés... A vous de juger si le rapport "qualité-prix" est intéressant... ou non !

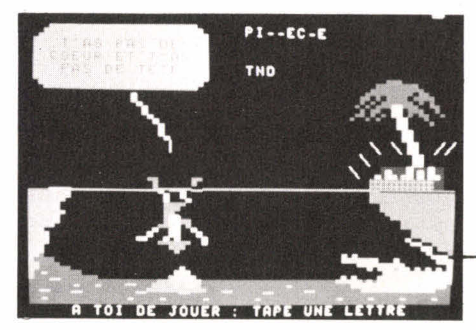
Le coût des communications

Sur le (3) 613 91 55, les appels sont facturés d'une taxe de base (77 centimes)

Funitel, le n° 1 des jeux télématiques : 25 titres au sommaire !



* *Attention, à partir du 25 octobre, les numéros à 7 chiffres seront remplacés par des numéros à 8 chiffres. Ici, il faudra ajouter le préfixe 3. Ainsi, par exemple, le 615 91 77 deviendra le 36 15 91 77.*



quelles que soient la durée et la distance. C'est pas cher, mais on ne joue pas ! Sur le (3) 614 91 66, le tarif est d'une taxe de base (77 cts) toutes les 2 minutes. Ca peut encore aller, mais les jeux sont rares ! Sur le (3) 615 91 77, le prix de la communication est de 0,77 F les 45 secondes. Voulez-vous jouer toute l'après-midi ?

LEXIQUE

Serveur : système informatique comportant des moyens matériels et des logiciels permettant l'implantation et la consultation de services Télétel. Les serveurs doivent être accessibles par Minitel via des réseaux publics ou privés. Le nombre et la variété des serveurs existant à l'heure actuelle en France sont très importants... Par extension, la société mettant en œuvre le système.
Messagerie : boîte à lettres électronique consultable à distance et permettant la dépose et la diffusion de messages.
Minitel : terminal vidéotex diffusé par les PTT pour la consultation de l'annuaire électronique et différents autres services. Il en existe divers modèles...
Télétel : téléphone/télévision. Système vidéographique français, caractérisé par un réseau, ses protocoles de raccordement et les spécifications des terminaux qui ont accès à ce réseau... Les trois composants de Télétel sont :
— un réseau adapté au vidéotex (Transpac) ;
— des terminaux vidéotex (Minitels) ;
— des services vidéotex (Serveurs).
Videotex : système de vidéographie intéractive, utilisant les techniques des télécommunications et de l'informatique, pour visualiser sur un écran des échanges d'information.
Transpac : nom commercial donné au réseau télématique public français.

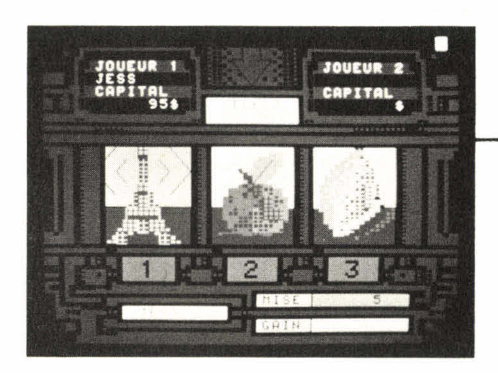
JEUX DE CHIFFRES ET DE NOMBRES, DE LETTRES ET DE MOTS

Inconditionnels du Oh combien célèbre jeu d'Armand Jammot et cruciverbistes insatiables sont indiscutablement les enfants gâtés du jeu sur Minitel.
La qualité l'emporte de loin sur l'originalité. A tel point que l'indigestion est proche ! Mais il faut tout de même noter quelques réalisations intéressantes.

JEUX	SERVEURS	LE JEU impératif : découvrir.	COÛT D'UNE PARTIE
Waltertel	Ouest France	... mot à mot la suite d'un texte dont le début est donné. Assez amusant. ***	15 à 20 min 11,50/15,40 F
Le Crocomot	Atlaseco	... un mot avant d'avoir été mangé par le croco (Pendu) joli et très drôle. ***	3 min 3,10 F
Walteroctic	Ouest France	La même chose que Waltertel... en plus osé. ***	15 à 20 min 15,40 F
Master 4	Arménia Mag.	4 chiffres choisis par l'ordinateur (Master Mind). **	Variable
Mystermot	Funitel, BD1	... un mot de 5 lettres (Pendu + Master Mind). **	Variable
Mysterchiffres	Funitel, BD1	... une combinaison de 5 chiffres (Pendu + Master Mind). **	Variable
Chiffre mystérieux	Estel	... un nombre parmi 16, par déductions successives. *	10 min 10,80 F
Le Pendu	Funitel, BN1, Arménia Mag., BD1, Estel, Elletel, AZ Mag.	... un mot par essais successifs de lettres. *	5 min 5,40 F
Le carré	AZ Mag.	... le nombre entre 1 et 18 par déductions successives. C'est le programme qui cherche ! Vous payez... et l'ordinateur joue !	2 min 2,30 F
Force 5	Mylwattel	...un mot de 5 lettres (Pendu). *	Variable
Des chiffres et des lettres	Funitel, BNI	Comme à la télé... **	Variable
A vos comptes	Elletel	« Le compte est bon » en 45 secondes. **	0,77 F
• Le mot le plus long • le compte est bon	Funitel BD1	idem **	10 min 10,80 F.
Maximot et Dico	Parisien Libéré	...le mot le plus long + jeu du Dico des jeux de 20 h. **	5 min 5,40 F
Mots croisés	BD1	Comme dans votre journal, mais... beaucoup plus cher ! *	Variable
Mots croisés assistance	BN1 BD1	idem *	Variable
Cerveau	Sevil	mots croisés et mots mêlés. *	Variable
Factor	Parisien Libéré	Calcul du PPCM	4 min 4,60 F
Calcul mental	Sevil	Opérations élémentaires au choix...	2 min 0,77 F
Calcul pour enfants	Estel	idem, en plus facile *	2 min 2,30 F
Mot pour mot	Funitel	... une suite de mots. Notre « Coq à l'âne ». **	2 min 2,30 F
Mot à mot	Funitel	... un mot nouveau en ajoutant à chaque fois une lettre. (La filière au Jarnac). **	2 min 2,30 F
Charades animées	Crac	Mon premier est un animal familier, mon second est célèbre à Brest et... on se lasse rapidement de mon tout...	3 min 3,10 F
Mistermind	Mylwalled	Encore un Master Mind... *	Variable
Jeu des pays	Atlaseco	Mots mêlés : retrouvez 25 à 30 pays dans cinq grilles. *	5 min 5,40 F

JEUX DE HASARD

L'autre grande famille des jeux sur Minitel. Est-ce un... hasard ? Sûrement pas ! Des jeux comme la roulette, le black-jack, Jack-pot ne sont pas originaux, mais faciles à réaliser... Vous ne risquez pas de perdre autant qu'au casino, mais n'espérez pas gagner quoi que ce soit. Bien triste !



JEUX	SERVEURS	LE JEU	COÛT D'UNE PARTIE
Yam	Armenia Mag.	Le Yam's. *	15 min 11,50 F
La boule	Funitel	Le jeu de casino... *	3 min 3,10 F
Poker	Mylwatel	... contre l'ordinateur ! *	2 min 2,30 F
Roulette	Funitel	... russe ! *	2 min 2,30 F
Casino Royal	Ouest France	roulette, black-jack... *	1 min 1,55 F
Black-jack	Funitel BNI BD1 Estel Armenia Mag.	Le jeu du casino *	1 min 1,55 F
Jack-pot	Funitel, BNI	La célèbre « machine à sous ». *	30 s 0,77 F
Jeu d'Azar	BNI	idem *	30 s 0,77 F
Préparez votre loto	Funitel	Est-ce que ça peut rapporter gros ?	4 min 4,60 F
L'île au trésor	Sevil	Donnez une direction : Ouest ? Non, vous avez perdu ! Sud-Est ? Oui, vous avez gagné ! De qui se moque-t-on ?	1 min 0,77 F

JEUX DE CONNAISSANCES

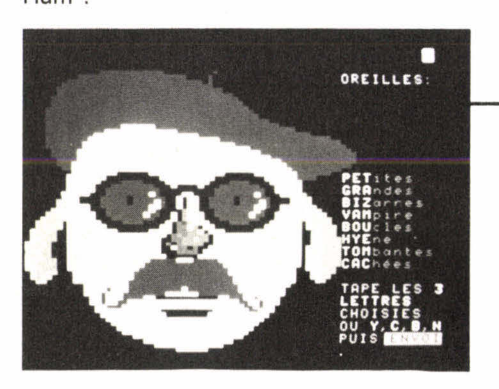
Une catégorie qui devrait être l'un des points forts des jeux sur Minitel. A condition que le serveur prenne la peine de renouveler régulièrement les questions. A part les trois derniers « jeux » de la liste qui proposent un problème technique...



JEUX	SERVEUR	LE JEU	COÛT D'UNE PARTIE
Trouver les mots	Mylwattel	découvrir des noms d'écrivains dans une grille de lettres (mots mêlés) *	5 min 5,40 F
Janus II	Parisien Libéré	Quiz-sujets divers. *	5 min 5,40 F
Dix questions sur...	Elletel	Culture générale... *	3 min 3,10 F
Qui a dit quoi ?	Elletel	Trouvez les auteurs de citations célèbres *	3 min 3,10 F
Sais tout	Parisien Libéré	Quiz - culture générale *	Variable
Galopins	Parisien Libéré	Des jeux de connaissances pour enfants *	Variable
Zoologique	Sevil	Pensez à un animal. Minitel va (peut-être) le découvrir... (! ?). Encore une fois, vous payez... et c'est votre Minitel qui joue !	9 min 3,85 F
Inspecteur	Sevil	Un petit casse-tête mathématique **	10 min 3,85 F
Chercher la panne	Sevil	Un circuit électrique ne fonctionne plus ! Trouvez ce qui cloche. **	Variable
Bug	Parisien Libéré	Trouvez l'erreur dans un programme Basic. **	Variable

JEUX DE CONSTRUCTION

On vous donne quelques éléments. Vous les assemblez et vous admirez le résultat. Hum ?

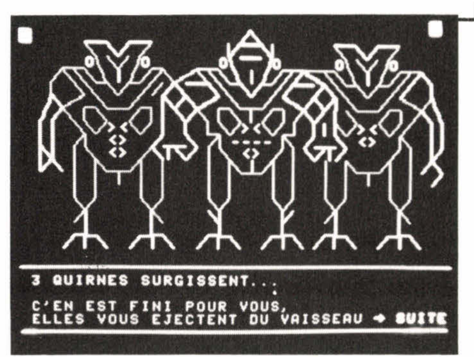


JEUX	SERVEURS	LE JEU	COÛT D'UNE PARTIE
Têtes à claques	BNI Dépêche du midi	Créez un visage en choisissant le nez, les yeux, les oreilles.	1 min 1,55 F
Arche de Noé	Elletel Crac	Croisez des animaux et créez nouvelles espèces.	3 min 3,10 F
Craquette change de peau	Crac	Changez la physionomie de votre personnage	2 min 2,30 F
Construis ta maison	BD1	En se référant à un modèle, construisez la maison de vos rêves	3 min 3,10 F

JEUX DE STRATÉGIE

Enfin... si l'on veut. Vous pourrez constater que dans la plupart des cas nous n'avons pas été sévères pour attribuer ce label.





JEUX	SERVEUR	LE JEU	COÛT D'UNE PARTIE
Aventures	Funitel	Un bon jeu d'aventure. Cow-boy, vous devez tuer les bandits ! ****	10 à 20 min 10,80 F à 15,40 F
Cauchemar	Sevil	Trouvez la règle logique d'une suite de lettres. ****	Variable
Réactions	Sevil	Jeu de damier original. Mais le service ne fournit pas d'adversaire. Il ne fait que gérer les parties. Dommage ! **	10 min 3,85 F
Jeu des allumettes	Funitel	Le fameux jeu de Marienbad *	3 min 3,10 F
Le vaisseau maudit	Crac	Un jeu d'aventure de science-fiction en 3050. Vous devez vous emparer d'un plan, découvrir un gisement et en rapporter un échantillon. ***	10 min 10,80 F
Le Morpion	Parisien Libéré	Le jeu traditionnel mais sur un 10 × 10 ; contre le programme. Évidemment sur un terrain aussi limité, une victoire ne peut se remporter que sur faute d'inattention de l'adversaire. N'en espérez pas de l'ordinateur. ***	Variable
Échecs	Parisien Libéré	Problèmes d'échecs en 3 coups... **	15 min 11,50 F
Solitaire	Estel AZ Magazine	Un solitaire classique. Avez-vous besoin du Minitel ?	Variable
Puissance III	Parisien Libéré	Puissance 4... moins 1. Pourquoi pas ? **	5 min 5,40 F
Puzzle	BD1	Reconstituer un puzzle de 20 pièces sur un damier. *	15 min 11,50 F
Labyrinthe	Funitel	Trouver le bon chemin dans un labyrinthe choisi.	10 min 10,80 F
SOS Torpilles	Funitel BD1	Bataille navale. Un navire à couler, mais il se déplace. **	10 min 10,80 F
Les coloris	Estel	Master Mind. **	2 min 2,30 F
Chiens et chats	Armenia Mag.	Un Othello qui ne joue pas si mal. ****	Variable
Village	Sevil	Découvrez le plan d'un village en vous déplaçant d'un carrefour à un autre. Pour petits. *	10 min 3,85 F
Les tours de Hanoï	AZ Magazine	Le célèbre casse-tête. *	5 min 5,40 F
Traquenard à L.A...	BNI	Connexion impossible.	
Les pions	AZ Magazine	Connexion impossible.	

En conclusion

Le bilan ? Guère enthousiasmant, vous en conviendrez ! Ne nous attardons pas sur les nombreux titres qui restent à la limite du jeu, du moins tel que nous l'entendons :jeux de construction, questions de connaissances ou de culture. Passons rapidement sur les jeux de pur hasard et autres, où votre Minitel ne remplace finalement qu'un matériel classique comme le solitaire ou les Tours de Hanoï ou la roulette. Ne parlons pas des jeux où, en simple spectateur, vous faites jouer, à vos frais, le programme !

Que reste-t-il ? Tout d'abord une grande majorité de jeux de déduction archi-classiques : *Master-Mind*, Pendu, *des Chiffres et des Lettres*, mots croisés, problèmes d'échecs... La qualité est variable, mais, même lorsqu'un effort particulier de présentation a été fait, on s'aperçoit que c'est payer fort cher un passe-temps que la presse écrite propose abondamment. Pour ne citer qu'un exemple : combien de temps mettez-vous à remplir une grille de mots-croisés ? Une heure ? Ici, cela vous coûtera 61,60 F !

Alors ? Le jeu sur Minitel n'en vaut pas la chandelle ? Si, bien sûr, à condition qu'il utilise justement les particularités de la télématique. D'abord en connectant des joueurs isolés, ce que proposent, hélas, de trop rares serveurs. Et pourtant, le plus simplet des jeux de déduction devient fort amusant lorsqu'on mesure sa rapidité de réflexion avec Pierre de Strasbourg et Jacques de Marseille. Et puis, n'oublions pas qu'un service accessible par Minitel est avant tout un programme informatique. Comme vos programmes pour micro-ordinateur, il permet la gestion d'abondants fichiers de données ou la mise en oeuvre d'algorithmes complexes. D'où la possibilité de jeux d'aventure élaborés ou d'adversaires automatiques. Or, sur les quelque cent douze jeux présentés, nous n'avons découvert que deux jeux d'aventure, un adversaire à Othello et un au morpion. C'est bien peu !

Les serveurs sont conscients qu'il leur est nécessaire de faire un effort à ce niveau. Le directeur du service Jeu sur Minitel du PL (*Parisien Libéré*) nous l'expliquait. Comme nous, il déplorait une telle pauvreté. Cependant, il nous a assuré qu'il avait à l'étude un nombre important de nouveaux jeux auxquels on pourra accéder à la rentrée... Funitel, Mylwattel nous ont tenu des propos identiques. Attendons. Bref, quand le service sera plus fiable, son utilisation moins chère et les jeux plus intéressants... on pourra vraiment jouer...

Christophe Le Penru
et *Christophe Bouton*

TEST

1.

Cette horloge a un affichage numérique défectueux : il y a toujours, et pour chaque chiffre, soit un segment allumé en trop, soit un segment qui manque. Sachant que ces trois heures ont été affichées pendant une période inférieure à 40 minutes (présentée ici dans un ordre qui n'est pas nécessairement chronologique), quelle heure était-il véritablement lors du dernier affichage ?

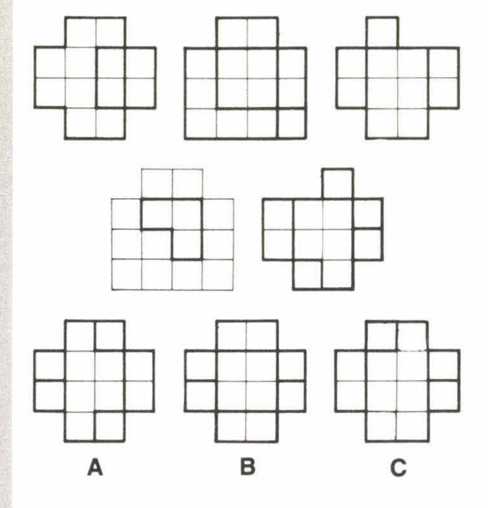
78.66

71.95

75.63

2.

Voici 5 faces d'un assemblage de cubes. La sixième face est-elle A, B ou C ?



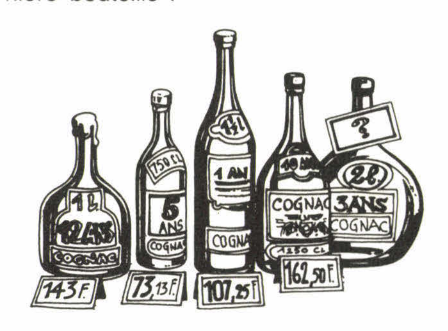
3.

A partir de la suite de lettres ci-dessous, formez des mots, de sorte que la première lettre de chaque mot forme, dans l'ordre, un autre mot. Les mots sont formés de lettres successives...

M A T O U A T E L I E R R E E L I R E C
O L E R E U S E E L E V E R E C R U E

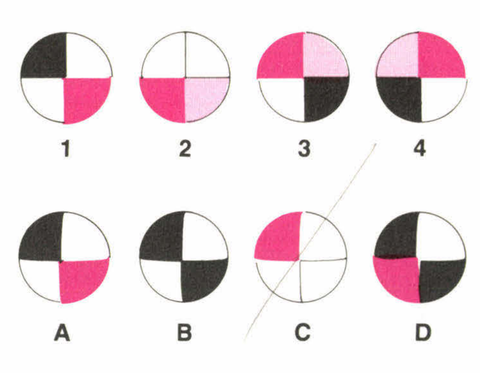
4.

Combien doit coûter, logiquement, la dernière bouteille ?



5.

La séquence 1, 2, 3, 4 représente une balle dont chaque huitième de la surface est colorée. Cette balle tourne alternativement à 90° sur son axe vertical, puis 90° sur son axe horizontal. Quelle figure (A, B, C ou D) devra continuer logiquement cette séquence ?



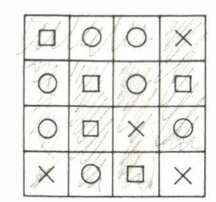
6.

Un carreau de cassé ! Jean, Jojo et Mimile sont surpris sur les lieux du forfait. Quand Papy les questionne, ils mentent systématiquement tous les trois. Comment se nomme le coupable ?

Papy : Qui a cassé le carreau ?
? : Pas moi !
Papy : Qui a dit ça ?
N° 1 : C'est Jojo, Papy !
Papy : Et toi qui viens de parler, comment t'appelles-tu ?
N° 1 : Moi, c'est Mimile.
Papy : Lequel d'entre vous est Jean ?
N° 2 : C'est moi !
Papy : Jean, est-ce que c'est celui qui dit se nommer Mimile qui a cassé le carreau ?
N° 2 : Non Papy !

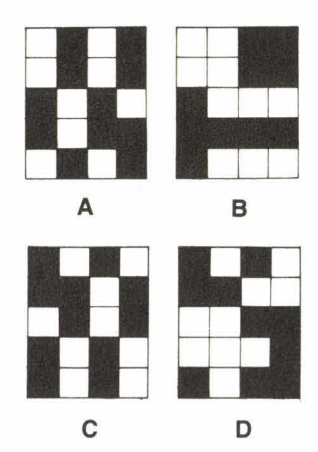
7.

Ce carré a été découpé en bandes de trois petits carrés. Quel est le carré qui manque ?



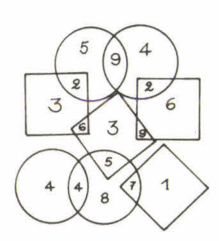
8.

Quelles sont les deux cartes qu'il faut superposer pour obtenir une lettre, sachant que noir sur noir donne blanc ; blanc sur blanc donne blanc ; et noir sur blanc ou blanc sur noir donne noir !



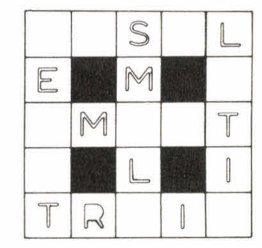
9.

Un chiffre ne correspond pas à la logique de tous les autres. Lequel ?



10.

Avec deux lettres, différentes, on peut compléter cette grille. Quelles sont-elles ?



11.

Quand Ludovic joue à la roulette, il a « son système » qu'il résume ainsi :
— on ne joue que sur noir ou sur rouge ; il ne faut jamais jouer noir si on a déjà joué noir 4 coups auparavant ; il ne faut jamais jouer rouge deux fois de suite.
Pendant combien de coups successifs, Ludovic pourra jouer en appliquant « son système » ?

12.



Quelle est la place de chaque livre ? On sait que :

- la Biographie est à droite du Roman Historique, mais pas à côté ;
- le livre de Science-Fiction est à côté du livre de Jeux et du Polar ;
- l'Etude politique est à une extrémité et à côté de la Biographie ;
- il y a deux livres entre le Roman Historique et le livre de Jeux.

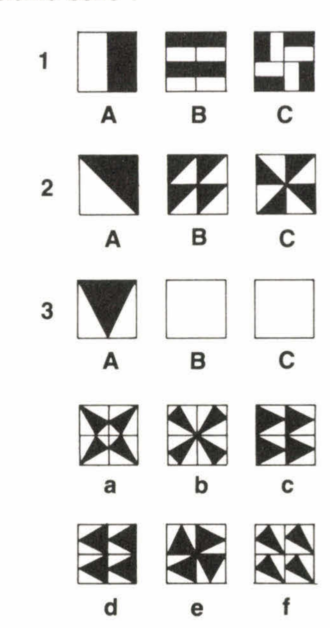
13.

Un message est camouflé dans le texte ci-dessous. Trouvez-le.

MLETAZSTOOUULEC
TOVEURPDUENILENSTT
REORISSEIVED
CEHERSAMALIES
ODUEETDDEONPCAO
RNNNICAAGRA
EMAOUERUDE
ULNICEEAETVOA
RGRUIESE

14.

Quelles formes complètent logiquement la troisième série ?



15.

Quel mot doit-on inscrire logiquement sous la troisième colonne ?

LANGUE	**MORALE**	**NEGOCE**
EGAREE	**CRAYON**	**RECORD**
MEFAIT	**NATURE**	**TOUPIE**
CAMERA	**NEGUEV**	**GLAISE**
GAUFRE	**OCTAVE**	**?**

16.

Dans cette grille, chaque colonne contient tous les chiffres de 0 à 9. Permutez 5 nombres, pour que chaque rangée contienne également 10 chiffres différents.

97	60	82	57	14
41	73	59	20	39
80	29	74	16	68
53	18	63	49	20
26	45	10	38	75

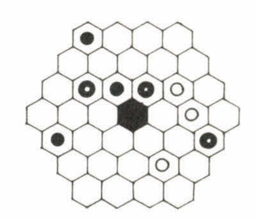
17.

Complétez ce carré magique, sachant que la somme des nombres dans chaque rangée, chaque colonne et les deux grandes diagonales est égale à 54. De plus, les sommes des quatre coins, des quatre cases de chaque quart et des quatre cases du milieu valent également 54. Enfin le carré comporte les nombres de 6 à 21, mais deux nombres consécutifs ne se touchent jamais, horizontalement comme verticalement.

11			12
20			
	13		16

18.

Divisez l'hexagone en trois parties de même taille et de même forme, chacune contenant 3 points de chaque catégorie. (Respectez les petits hexagones.)



19.

Emile a autant de francs dans sa tirelire qu'il y a de francs dans les tirelires de Louis et Stéphane réunis.
Louis a autant de francs dans sa tirelire que les 3/5e des francs dans la tirelire d'Emile plus les 3/5e des francs dans la tirelire de Stéphane.
Stéphane a autant de francs dans sa tirelire que le septième des francs dans la tirelire d'Emile plus le septième des francs dans la tirelire de Louis.
Emile a 30 francs de plus que Louis.
Combien ont-ils chacun ?

Solution page 114

ECHECS

A L'ASSAUT DU ROQUE!

Vous devez commencer à être familiarisé avec les méthodes d'attaque contre le roque ennemi. Pour poursuivre notre entraînement, voici une nouvelle série d'exercices, peut-être un peu plus difficiles cette fois !

EXERCICES

Quand la cavalerie se déchaîne ...

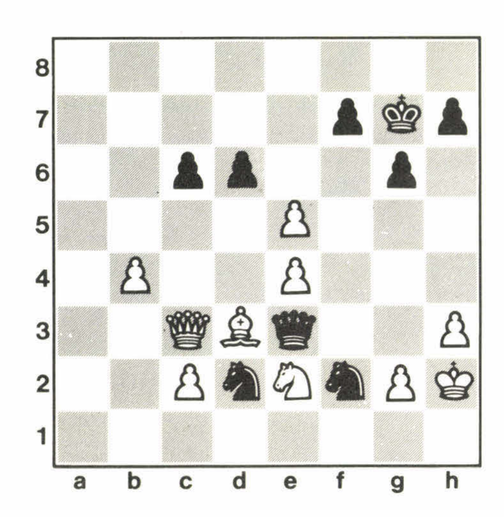


diagramme 1 : *les noirs jouent et font mat en 4 coups*

Tout est en place pour qu'un mécanisme bien huilé se mette en marche :

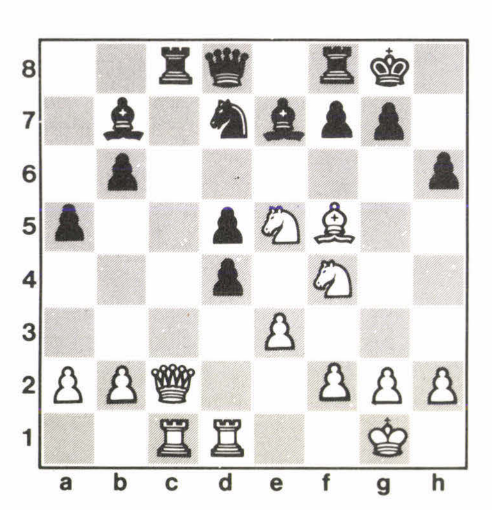


diagramme 2 : *les blancs jouent et font mat en 6 coups*

Sur le thème du "fianchetto" qui a perdu son Fou ... :

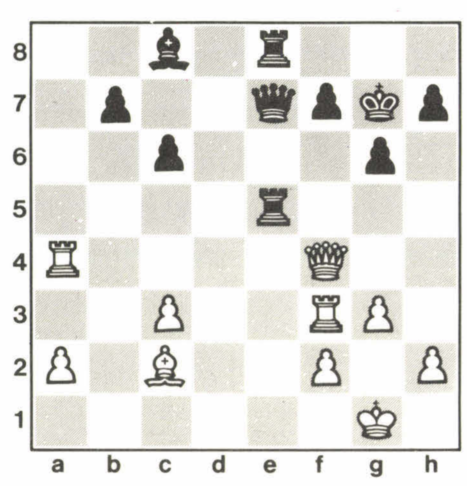


diagramme 3 : *les noirs jouent et font mat en 6 coups*

Tirez profit de la grande avance de développement!

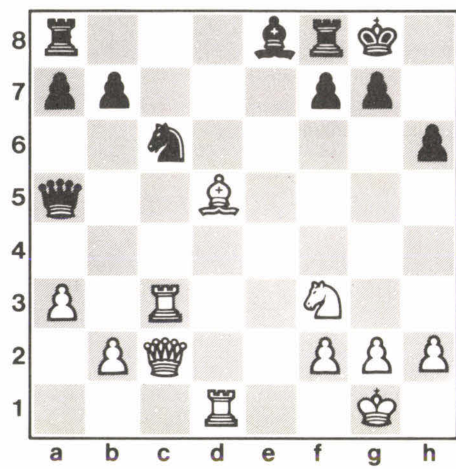
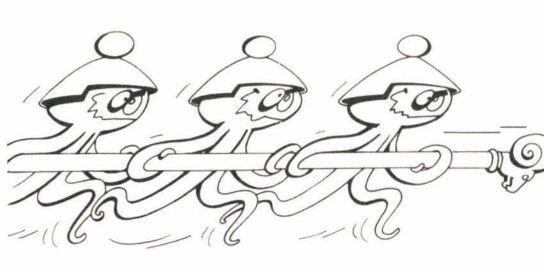


diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent*



C'est surtout le deuxième coup de la combinaison qui est difficile à trouver :

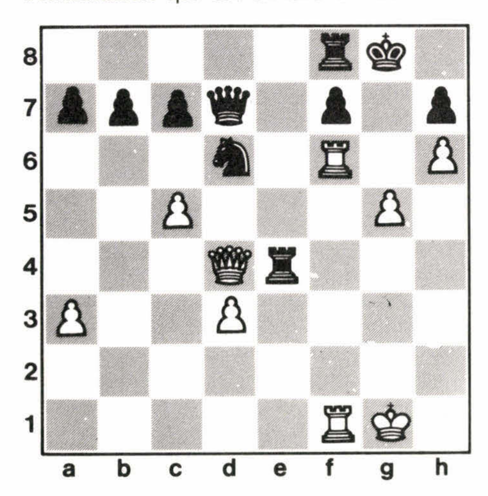


diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent*

Le pion noir en f3 est un monstre de puissance, mais comment s'en servir ?

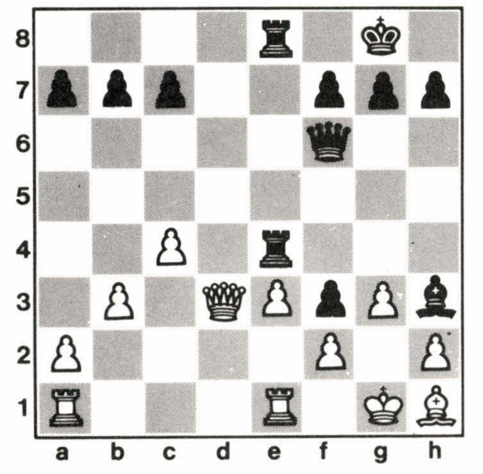


diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent*

Le diagramme montre le calme. Il s'agit de déclencher la tempête!

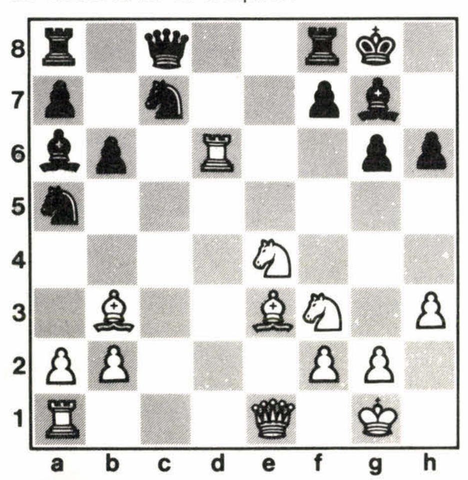


diagramme 7 : *les blancs jouent et gagner*

Echec à la découverte ? D'accord, mais où ?

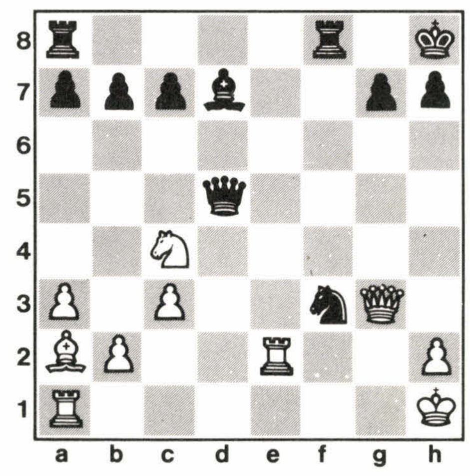


diagramme 8 : *les noirs jouent et gagnent*

Ici encore, un pion super-puissant en f6, le genre de pions que François le Lionnais qualifiait d'"épine" dans le jeu adverse :

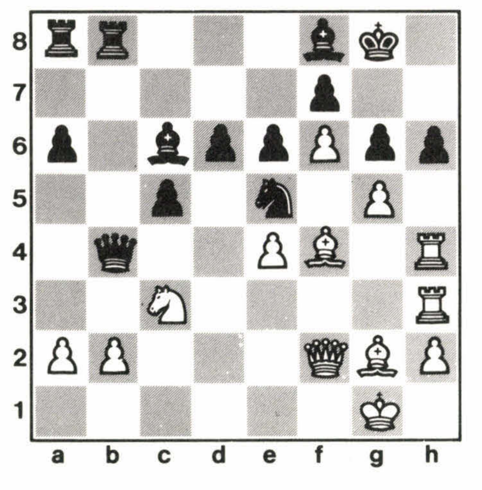


diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent*

CONCOURS

Les blancs jouent et gagnent. Trouvez la suite qui leur assure un avantage matériel décisif. Quel est le premier coup des blancs ?

Si le premier coup tombe sous le sens, la suite est d'une beauté surprenante :

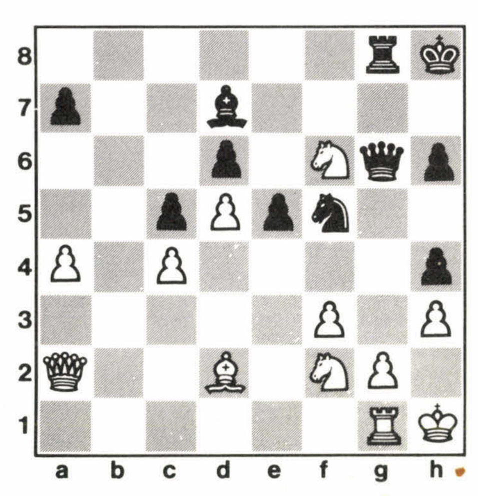


diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent*

solutions pages 114 et 115

Toutes les pièces noires sont sur la dernière rangée. Cela est punissable :

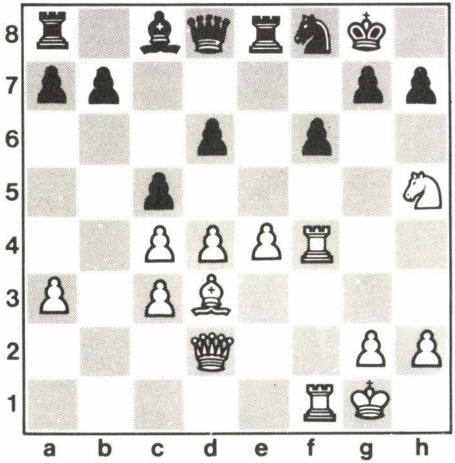


diagramme 11 : *les blancs jouent et gagnent*

Mettre en valeur le Fou b2. Tout le problème est là...

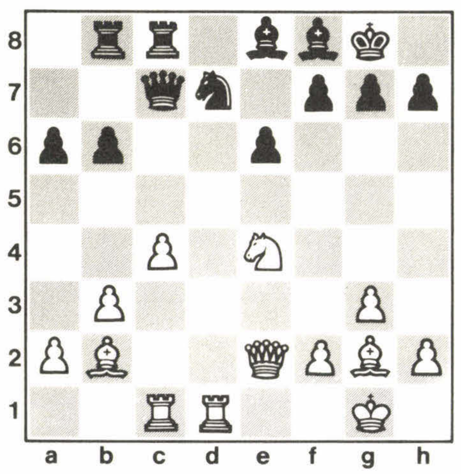


diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent*

Exploitez la voie d'invasion que constitue la colonne "h"!

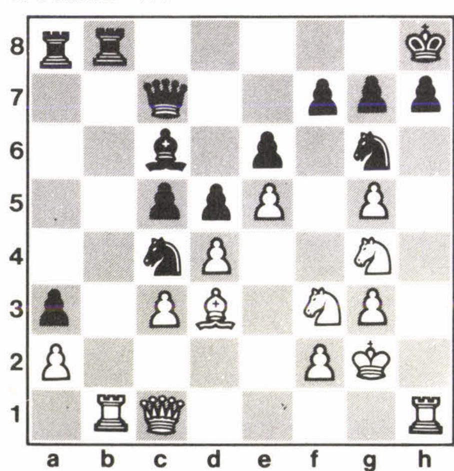


diagramme 13 : *les blancs jouent et gagnent*

Un incroyable renversement de situation :

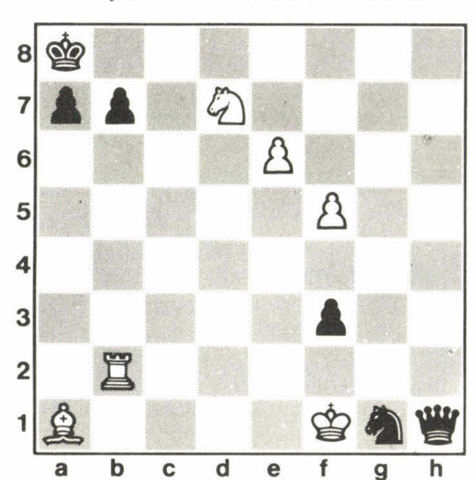


diagramme 14 : *les blancs jouent et gagnent*

Longueur et subtilité sont les deux caractéristiques de cette combinaison :

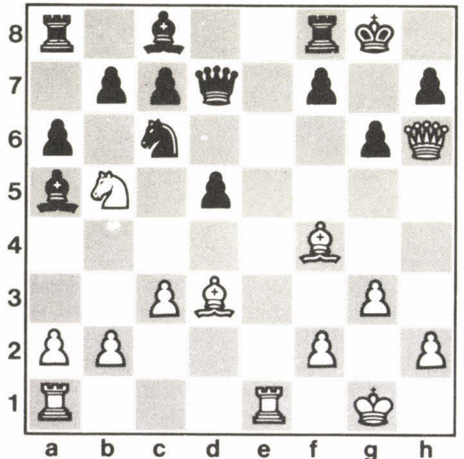


diagramme 15 : *les blancs jouent et gagnent*

PARTIE

Blancs : Nimzowitsch ; noirs : Tarrasch jouée à Pétrograd en 1914. Défense Tarrasch

1. d4, d5 ; 2. Cf3, c5 ; 3. c4, e6 ; 4. e3, Cf6 ; 5. Fd3, Cc6 ; 6. 0-0, Fd6 ; 7. b3, 0-0 ; 8. Fb2, b6 ; 9. Cbd2, Fb7 ; 10. Tc1, De7

la fin de la mobilisation des figures. Vient maintenant l'établissement d'un plan pour le milieu de partie. Fidèle à ses conceptions qui firent de lui le précurseur des stratèges modernes comme Petrossian, Nimzowitsch va jouer pour affaiblir la structure des pions noirs. Les atouts noirs seront d'ordre dynamique, notamment la puissance des Fous braqués vers le roque blanc.

11. cxd5, exd5 ; 12. Ch4, g6 ; 13. Chf3

ayant provoqué un affaiblissement de la grande diagonale noire que lorgne le Fou en b2, le Cavalier blanc n'a plus rien à faire sur h4 et vient se replacer à un poste plus naturel.

13. ... Tfd8 ; 14. dxc5, bxc5

les pions noirs ainsi placés sont qualifiés de "pendants". Leur force vient de leur centralité et leur faiblesse de leur exposition sur des colonnes ouvertes aux Tours adverses.

15. Fb5, Ce4! ; 16. Fxc6, Fxc6 ; 17. Dc2?

une perte de temps dont les noirs vont profiter pour lancer un assaut contre le roque. Mieux valait 17. Te1, permettant de tenir en respect le pion d5.

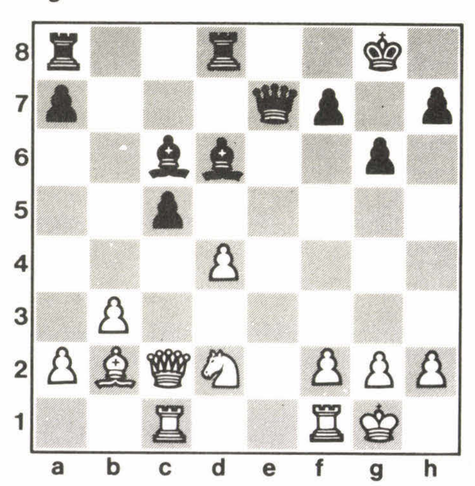
17. ... Cxd2! ; 18. Cxd2

sur 18. Dxd2, d4! les Noirs menaceraient désagréablement 19. ... Fxf3 puis 20. ... Dh4

18. ...d4! ; 19. exd4?

19.e4! fermant les lignes était indispensable.

diagramme 16 :



19. ... Fxh2+!! ; 20. Rxh2

20. Rh1, Dh4 serait encore pire

20. ... Dh4+ ; 21. Rg1, Fxg2!!

ce sacrifice des deux Fous, pour mettre à nu le Roi adverse, est maintenant bien connu mais à l'époque il fit forte impression. Les blancs ne peuvent accepter ce deuxième sacrifice car il suivrait 22. ... Dg4+ ; 23. Rh2, Td5! avec la suite mortelle 24. ... Th5+

22. f3, Te8! ; 23. Ce4

23. Rxg2?, Te2+! suivi du mat

23. ... Dh1+ ; 24. Rf2, Fxf1, 25. d5

ou 25 Txf1? Dh2+ puis 26 Dxc2, ou encore 25. Cf6+, Rh8! ; 26. Cxe8, Dg2+ ; 27. Re3, T×e8+ ; 28. Rf4, g5+ avec un mat rapide

25. ... f5! ; 26. Dc3

26. Cf6+, Rf7! n'arrangeait rien. Ce sont maintenant les blancs qui menacent mat en un coup, mais le trait est aux noirs et ils en profitent pour annoncer mat en 5 coups!

26. ... Dg2+ ; 27. Re3

27. Re1, De2 mat

27. ... Txe4+!! ; 28. fxe4, Dg3+ ; 29. Rd2, Df2+ ; 30. Rd1, De2 mat.

Nicolas Giffard

TAROT

POSITION DE CONTRE-ENTAME

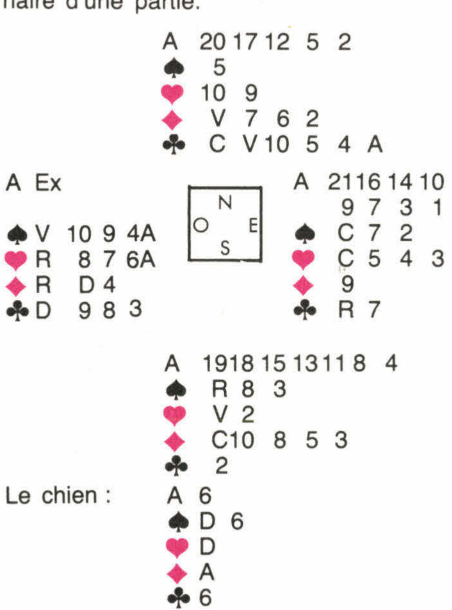
Au Tarot, si l'entame est souvent claire, le « retour » l'est beaucoup moins. Dans la phase initiale, le départ atout ou la recherche des coupes du Preneur sont déterminés par un choix subjectif dépendant de situations répertoriées. Une couleur longue ou forte en points représente généralement une assurance tout risque. Que l'entame soit le fait de l'attaque ou de la défense, elle constitue une indication de jeu, et le joueur mis « en main » au tour suivant est obligé d'en tenir compte. On dit au Bridge qu'il existe trois sortes de joueurs : ceux qui jouent avec 13 cartes, ceux qui jouent avec 26 cartes et ceux qui jouent avec 52 cartes. Il en est de même au Tarot, où jouer son propre jeu ne suffit pas. Jouer à la bataille avec le Preneur n'est pas non plus rentable. Les partenaires doivent également prendre une part active à l'action.

Deux « réflexes » conditionnent donc la ligne de jeu :

1. l'évaluation objective de sa main au sein de la Défense :
- si elle est faible : l'obéissance au camp défensif témoignera de son peu d'intérêt. Pas d'initiative ;
- si elle est forte : la désobéissance, provoquée par un changement de couleur, imposera la stratégie à adopter.

2. la détection de la main capitale défensive :
- sacrifice de points perdus pour sa protection ;
- économie de sa longueur d'atouts.

Voici l'exemple du déroulement préliminaire d'une partie.



Nord : A 20 17 12 5 2 ; ♠ 5 ; ♥ 10 9 ; ♦ V 7 6 2 ; ♣ C V 10 5 4 A

Ouest : A Ex ; ♠ V 10 9 4A ; ♥ R 8 7 6A ; ♦ R D 4 ; ♣ D 9 8 3

Est : A 21 16 14 10 9 7 3 1 ; ♠ C 7 2 ; ♥ C 5 4 3 ; ♦ 9 ; ♣ R 7

Sud : A 19 18 15 13 11 8 4 ; ♠ R 8 3 ; ♥ V 2 ; ♦ C10 8 5 3 ; ♣ 2

Le chien : A 6 ; ♠ D 6 ; ♥ D ; ♦ A ; ♣ 6

Est est Preneur et donneur.
Il n'est pas conseillé de faire l'entrée atout avec 5 tarots, surtout en détenant une main pauvre en points. L'entame naturelle de Nord est ♣. Est prend du roi et joue le cavalier de ♠ pour le roi de Sud qui contre-attaque ♦ Est coupe et joue la dame de ♠ coupée en Nord. A ce stade, comment savoir si Sud n'a plus de ♣ ou possède la main forte ?
Nord doit juger sa main. Mieux, il doit l'expliciter. En acceptant de couper les ♠ et en rejouant, il fait preuve d'abnégation et montre que son entame à ♣ était neutre. A juste titre, il s'incline devant le jeu de Sud et participe activement à la protection de ses tarots. La perte des points à ♦ en Ouest semble inéluctable, dans l'ignorance de la chicane atout. Cartes sur table, Sud pourrait pallier cet inconvénient en pratiquant un « deux pour un ». Mais quoi qu'il en soit, la compensation doit provenir de l'impossibilité pour Est d'amener le Petit au bout.



CONCOURS

Sud a « gardé » et découvre au chien : A 11 2 ; ♠ 5 ; ♥ — ; ♦ 9 ; ♣ 10 4

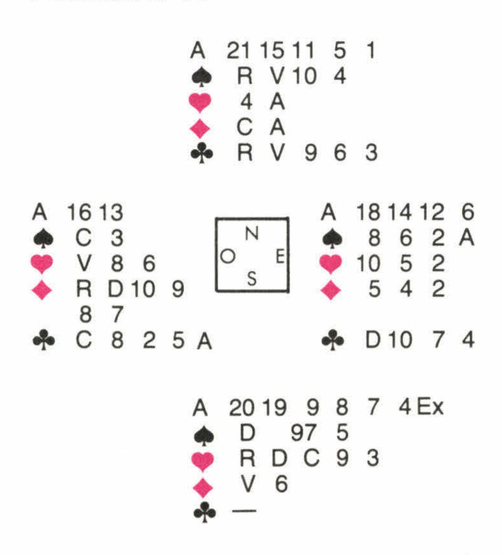
Vous avez l'entame en Ouest avec la main suivante :

A 14 6 Ex ; ♠ R C 9 ; ♥ R 8 7 5 2 ; ♦ R D 8 7 5 A ; ♣ A

Que jouez-vous ?

EXERCICES

Problème n° 1 :



Nord : A 21 15 11 5 1 ; ♠ R V 10 4 ; ♥ 4 A ; ♦ C A ; ♣ R V 9 6 3

Ouest : A 16 13 ; ♠ C 3 ; ♥ V 8 6 ; ♦ R D 10 9 8 7 ; ♣ C 8 2 5 A

Est : A 18 14 12 6 ; ♠ 8 6 2 A ; ♥ 10 5 2 ; ♦ 5 4 2 ; ♣ D 10 7 4

Sud : A 20 19 9 8 7 4 Ex ; ♠ D 97 5 ; ♥ R D C 9 3 ; ♦ V 6 ; ♣ —

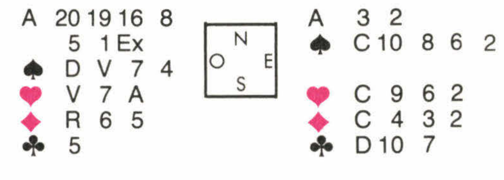
Le chien : A 17 10 3 2 ; ♠ — ; ♥ 7 ; ♦ 3 ; ♣ —

Nord est preneur et entame roi de ♣, que Sud coupe. Que joue-t-il ?

Problème n° 2 :



Nord : A 14 9 7 6 ; ♠ 9 5 3 ; ♥ 10 5 4 3 ; ♦ D A ; ♣ R C V 9 3



Ouest : A 20 19 16 8 5 1 Ex ; ♠ D V 7 4 ; ♥ V 7 A ; ♦ R 6 5 ; ♣ 5

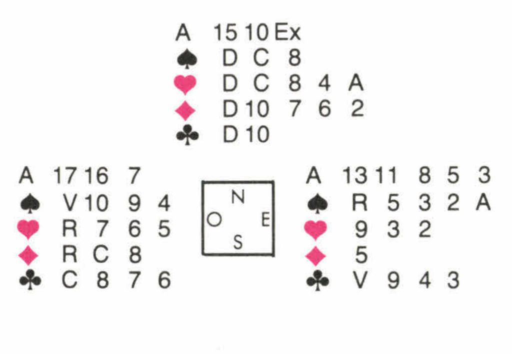
Est : A 3 2 ; ♠ C 10 8 6 2 ; ♥ C 9 6 2 ; ♦ C 4 3 2 ; ♣ D 10 7

Sud : A 21 18 15 13 12 11 10 4 ; ♠ — ; ♥ R D 8 ; ♦ V 10 7 ; ♣ 8 6 4 A

Le chien : A 17 ; ♠ R A ; ♥ — ; ♦ 9 8 ; ♣ 2

Nord entame ♣. Ouest, preneur, coupe et joue le roi de ♠, que Sud coupe à son tour. Que joue-t-il ?

Problème n° 3 :



Nord : A 15 10 Ex ; ♠ D C 8 ; ♥ D C 8 4 A ; ♦ D 10 7 6 2 ; ♣ D 10

Ouest : A 17 16 7 ; ♠ V 10 9 4 ; ♥ R 7 6 5 ; ♦ R C 8 ; ♣ C 8 7 6

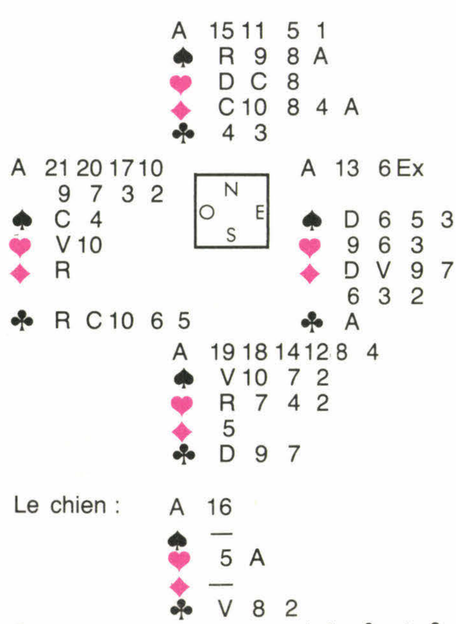
Est : A 13 11 8 5 3 ; ♠ R 5 3 2 A ; ♥ 9 3 2 ; ♦ 5 ; ♣ V 9 4 3

Sud : A 21 19 14 9 6 1 ; ♠ 7 6 ; ♥ V ; ♦ V 9 4 3 A ; ♣ R 5 2 A

Le chien : A 20 18 12 4 2 ; ♠ — ; ♥ 10 ; ♦ — ; ♣ —

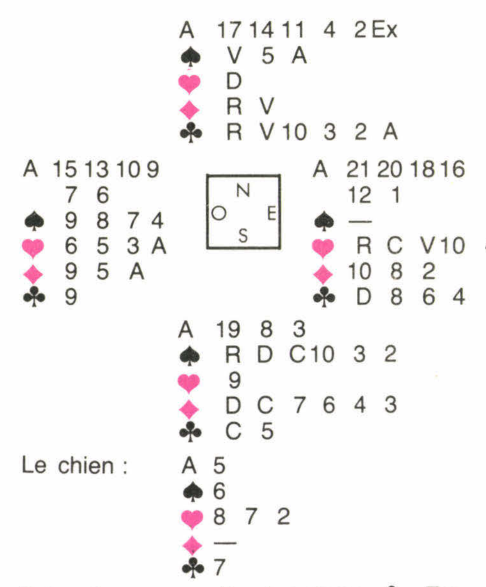
Sud, preneur, entame roi de ♣ et rejoue ♣. Nord prend la main. Que joue-t-il ?

Problème n° 4 :



Ouest, preneur, entame roi de ♣ et ♣. Est prend la main en coupe. Que joue-t-il ?

Problème n° 5 :



Est est preneur. Nord entame ♣. Est coupe et joue roi de ♥ et ♥. Sud coupe et rejoue ♣ qu'Ouest surcoupe. Ce dernier contre-attaque ♠. Est coupe et continue ♥. Sud prend la main. Que joue-t-il ?

solutions page 115

Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman

RÈGLEMENT OFFICIEL :

Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

OTHELLO

LE DEBUT DIAGONAL

Dans une précédente rubrique*, nous avions déjà abordé la question du début de partie et de son importance pour le déroulement futur du jeu. Si tous les analystes et tous les champions s'accordent sur ce dernier point, personne jusqu'ici n'a été en mesure de présenter une théorie correcte des débuts, ni même une analyse suffisamment exhaustive des coups possibles. Cela tient certainement à la « jeunesse » du jeu, mais aussi au fait que les quelques grands principes reconnus — retourner peu de pions, maintenir une position compacte... — sont contredits dans la pratique par certains débuts qui ont fait la preuve de leur efficacité.

Dans ces conditions, la meilleure initiation au début de partie consiste à repérer les séquences les plus jouées dans les compétitions de haut niveau, et à analyser leurs caractéristiques. Certaines d'entre elles sont déjà classiquement appelées du nom de leur promoteur.

Pour des raisons simples de symétrie, le premier coup de la partie, joué par Noir, n'a aucune importance. Ce n'est qu'au second coup que le premier choix se présente. C'est donc Blanc qui a en fait l'initiative du début. Il peut choisir entre trois possibilités, ouvrant aux débuts « parallèle », « perpendiculaire » ou « diagonal ». Le premier de ces débuts est depuis longtemps abandonné par les joueurs chevronnés, étant considéré comme perdant pour Blanc. Le début perpendiculaire tend à avoir les faveurs du jeu moderne, car le début diagonal, plus classique, est aujourd'hui considéré comme donnant un jeu plus facile à Noir.

Le début diagonal :

On a commencé de cette manière-ci : 1. F5 2. F6 3. E6 4. F4

La seule réponse reconnue comme correcte pour Noir au troisième coup est 3. E6, qui mène à une position curieusement symétrique, où les deux coups possibles de Blanc sont équivalents. Après 4. F4, la position est celle du diagramme 1.

Noir a maintenant 9 possibilités, dont 3 seulement sont réellement jouées : G5, C3 et E3.

*J & S n° 26.

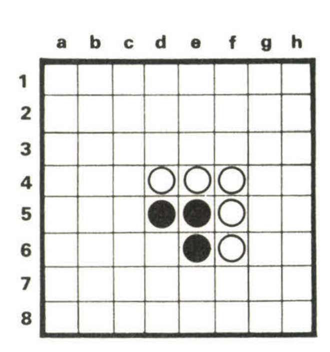


***Diagramme 1 :** le début diagonal.*

• Le coup « Heath » : 5.G5 (diagramme 2a)

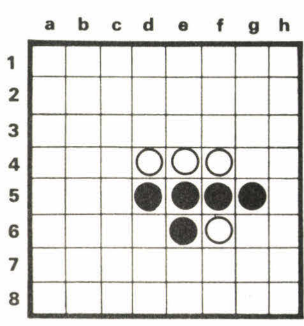


***Diagramme 2a :** le coup Heath.*

Du nom de l'Américain Charlie Heath qui l'a mis en vogue, ce début a eu son heure de popularité, mais est aujourd'hui un peu délaissé. Il repose sur l'idée que Noir pourra gagner des « temps » sur le côté Est, qui est rapidement en jeu. Les suites les plus classiques sont G6/G4/E7 et E7/D7/D6, menant aux diagrammes 2b et 2c.

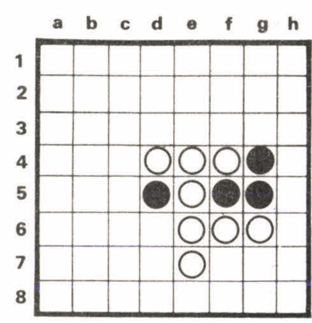


Diagramme 2b

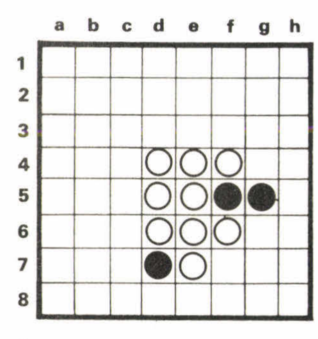


Diagramme 2c

• Le coup excentré : 5.C3 (diagramme 3a)

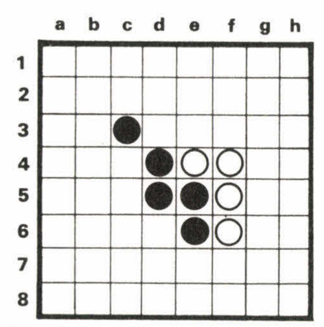


Diagramme 3a : le coup excentré.

Ce coup a été utilisé avec succès par les champions du monde japonais Maruoka (82) et Ishii (83). Il privilégie, par rapport au coup classique, le principe de compacité. Les suites les plus jouées sont D7/E3/D6 et D7/F3/D6 menant aux diagrammes 3b et 3c.

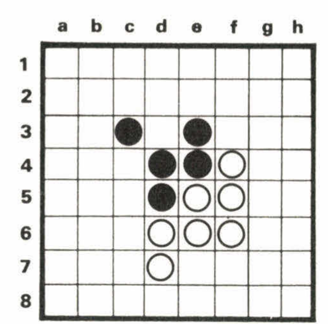


Diagramme 3b

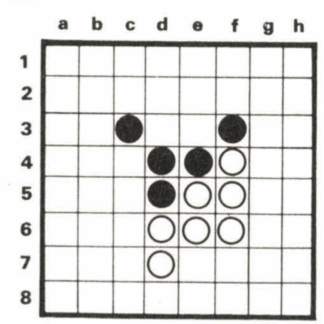


Diagramme 3c

• Le coup classique : 5.E3 (diagramme 4a)

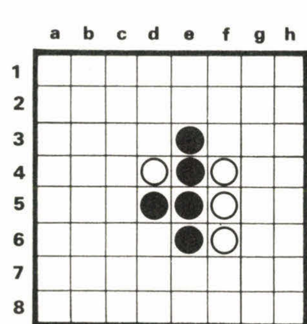


Diagramme 4a : le coup classique.

Ce coup peut être suivi par 6.E6, donnant une curieuse position appelée « cheminée » (diagramme 4b) ; quoique dérogeant totalement aux principes généraux du début de partie, cette suite blanche n'est pas mauvaise grâce à la compacité de la position. On suit généralement par C4/F3.

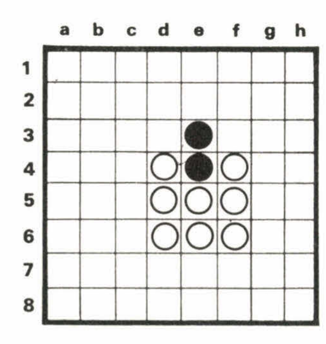


Diagramme 4b : la cheminée.

La suite classique est 6.C5-7.C4, suivie par D3/F3/E2 (début Maruoka) ou, plus moderne, E7/G4/G3 (début Tanida), donnant les positions respectivement des diagrammes 4c et 4d.

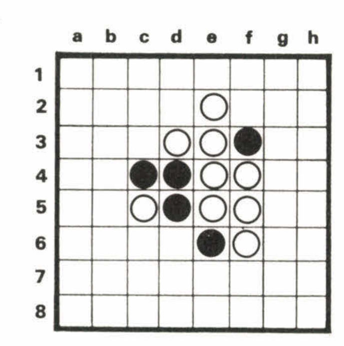


Diagramme 4c : début Maruoka.

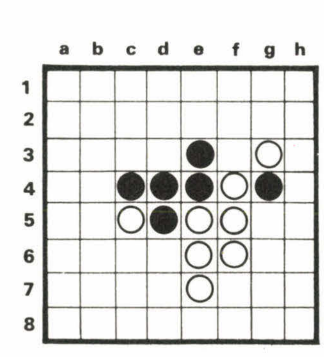
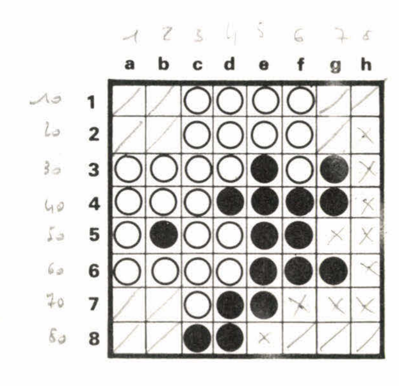


Diagramme 4d : début Tanida.

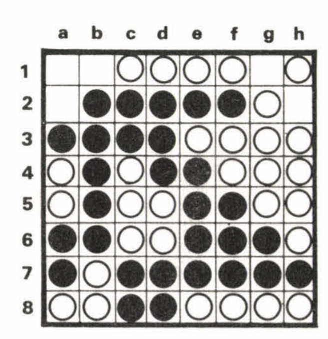
CONCOURS



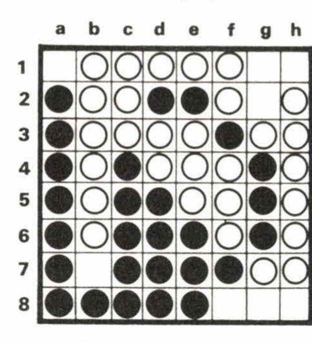
Blanc joue et prend un coin en trois coups.

EXERCICES

Voici deux positions de fin de partie. Trouvez le seul coup gagnant. (Exercez-vous à résoudre ces exercices, sans l'aide du damier.)



Problème 1 : Blanc joue et gagne.



Problème 2 : Noir joue et gagne.

solutions page 115

François Pingaud

DAMES

TOURNOI INTERNATIONAL D'ISSY-LES-MOULINEAUX (suite)

Dans les tournois "open", la tactique a souvent le beau rôle. En effet, au cours des premières rondes on assiste souvent à des combats disproportionnés où les joueurs en présence n'ont pas le même niveau. Le tournoi d'Issy-les-Moulineaux n'échappe pas à la règle, comme cette chronique en apporte la preuve.

Pour vous mettre dans l'ambiance, commençons par les plus faciles.

En jouant 1. ...8-12 ? Pincemaille vient d'anéantir en quelques secondes le résultat de plusieurs heures de travail. Grégoire qui n'espérait plus gagner saute sans tarder sur l'occasion. Comment ?

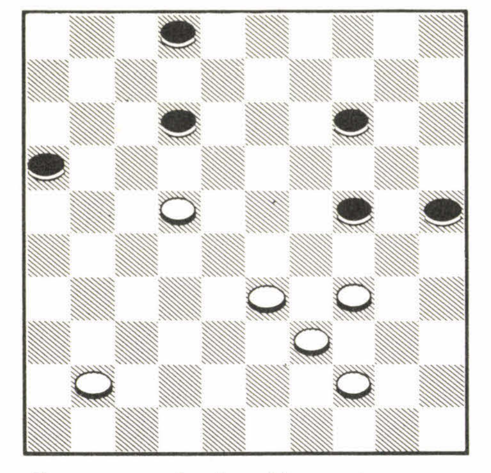


diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Numérotation du damier

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Par son premier coup, Diallo, en donnant un pion, offre un choix illusoire à Leloup. Quel est-il ?

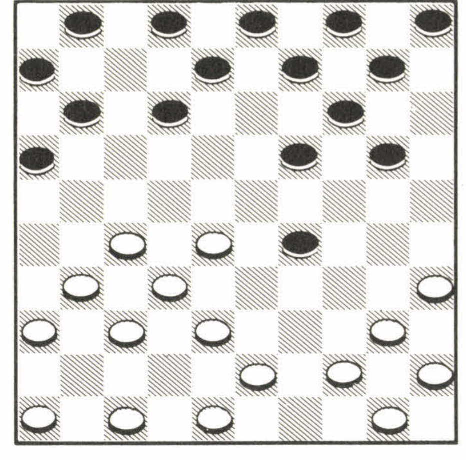


diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Quatre joueurs tchèques participaient au tournoi "open". Ils n'ont pas fait de bons résultats. Quelle est la combinaison élémentaire que Prib (blancs) en jouant 43-39 vient de laisser ?

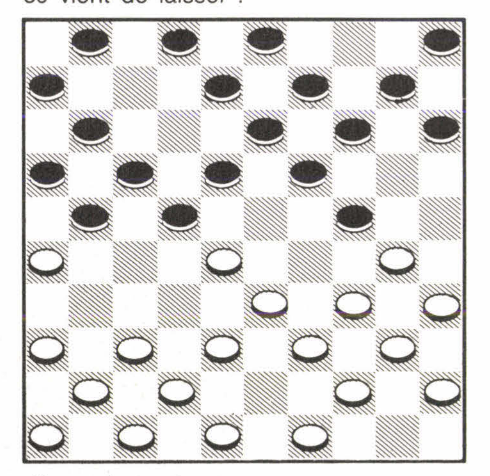


diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Dans cette position baroque, la case 15 inoccupée est faible. Une petite combinaison en apporte la preuve rapidement. Laquelle ?

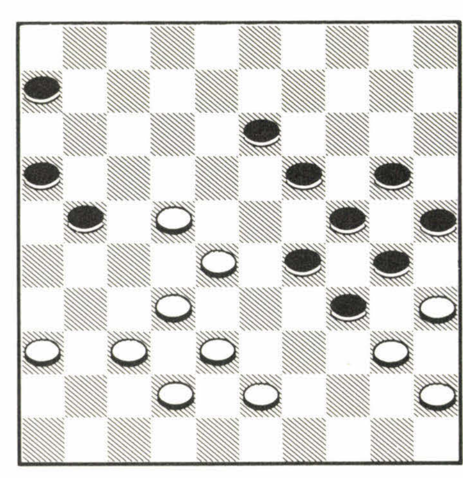


diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un coup classique connu... mais on s'y laisse prendre parfois. Ici, c'est Biscons (noirs) qui en bénéficie !

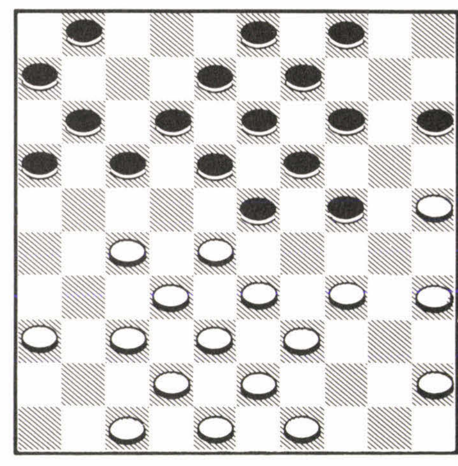


diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent.*

Une bonne position donne souvent des possibilités de combinaison. Nimbi par un coup de dame un peu cher en apporte une fois de plus la démonstration.

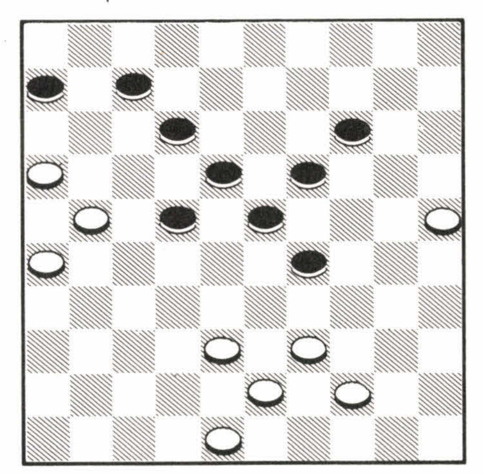
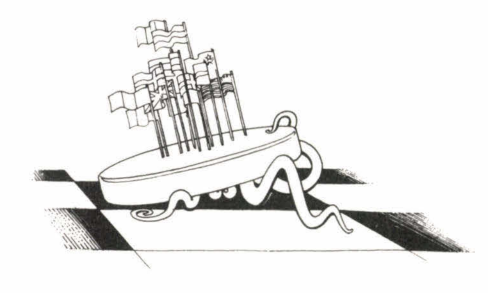


diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*



Dans cette position où l'aile gauche des noirs est "enchaînée" avantageusement par le trèfle des blancs (35-30-25), quelle est la combinaison qui permet à Kouperman de conclure rapidement ?

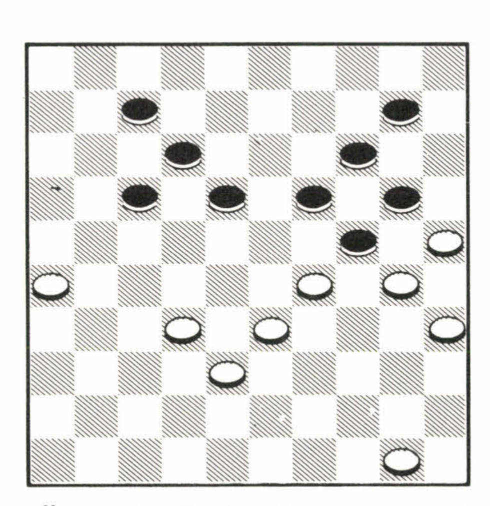


diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

Après avoir surpris dans les premières rondes, Pincemaille a rétrogradé. Contre Berends, il montre le danger qu'il y a quelquefois à trop s'avancer au centre du damier.

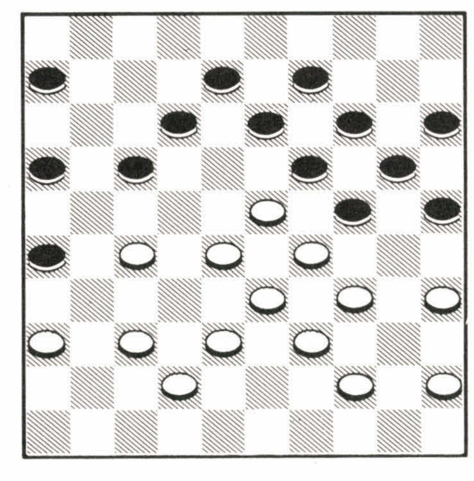


diagramme 8 : *les noirs jouent et gagnent.*

Une position qui a fait de nombreuses victimes. Francis Delhom a gagné de nombreuses parties avec le coup Lotchenberg et une fois de plus, l'adversaire du moment (Derksen) est tombé dans le panneau.

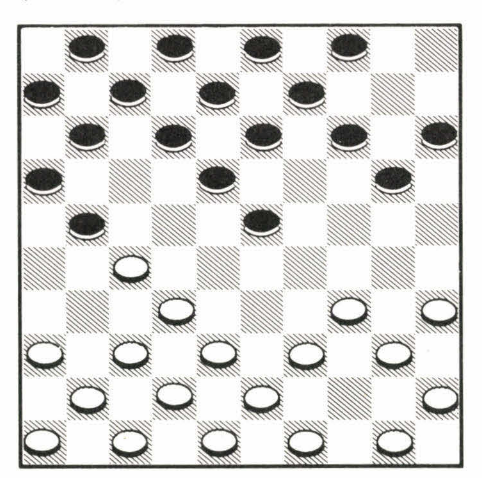
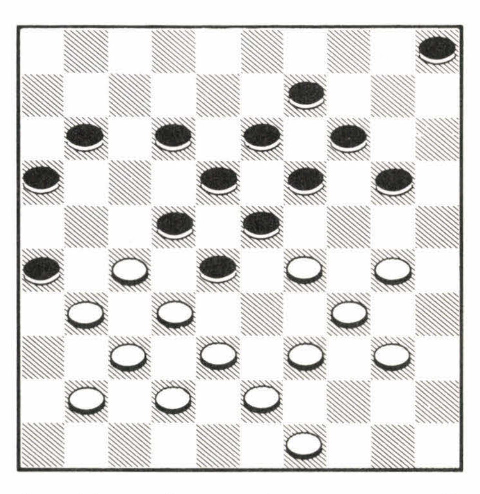


diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*





Les blancs jouent et gagnent en dix coups.

L'"enchaînement" Weiss engendre beaucoup de combinaisons en faveur du camp "enchaîné". Ici, Grégoire face à Vermin (noirs) est victime de l'une d'elles.

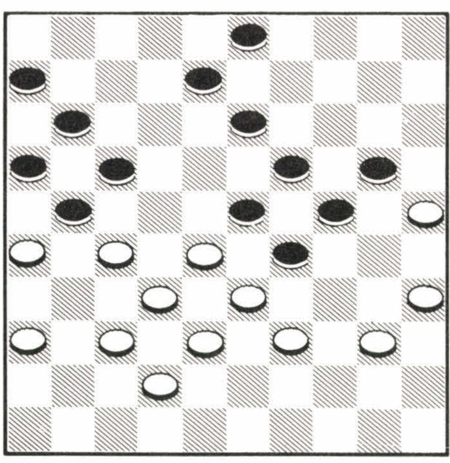


diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 115

Luc Guinard

GO

INITIATION : LE JEU À 9 PIERRES (suite et fin)
LE TSUKE NOBI : CONTACT ET EXTENSION

On estime généralement, étant donnés la différence présumée de niveau et l'avantage que procurent les 9 pierres de handicap, que le jeu du noir le mieux équilibré se situe à 80-90% de défense pour 10 à 20% d'attaque. Le noir ne sait pas toujours si ses coups sont offensifs ou défensifs ce qui ne facilite pas l'adoption d'une ligne de jeu déterminée.

Diagramme 1

Paradoxalement, quand le blanc approche en 1, le coup de contact en 2 est un coup défensif. Un coup de contact fait pression sur la pierre adverse, mais dans ce cas, le noir ne prive pas le blanc d'espace de vie sur le bord. Le coup de contact contraint le blanc à se renforcer sans s'opposer à ce renforcement. Ce que cherche le noir, c'est une séquence où il pourra se renforcer, lui aussi.
C'est un principe du Go de ne pas craindre de renforcer ce qui est fort chez l'adversaire et de laisser faible ce qui est faible. La pierre blanche 1 n'est pas forte en elle-même, puisque partout autour il n'y a que des pierres noires ; mais d'un certain point de vue, c'est aussi le seul endroit du terrain où le blanc est fort et le noir en danger, et le coup 2 cherche finalement à neutraliser cette force. Ce coup est fréquemment découvert spontanément par les débutants. Quand le blanc tourne autour de la pierre 2 avec 3, il faut jouer 4, ce qui est déjà beaucoup moins naturel ; ça ne l'est pas si on croit que 2 est un coup d'attaque, mais 2-4, combinés à la pierre de coin donnent une forme solide au groupe noir : c'est le but recherché. C'est un début de partie idéal qui n'a qu'un défaut. Comme pour toutes les séquences rapprochées, il y a de nombreuses bifurcations, il faut donc jouer avec précision : autrement dit, avoir un minimum de connaissances théoriques.
A 9 pierres de handicap, la séquence 1-8 est standard (diagramme 2). Après 4, le blanc cherche une stabilisation de son groupe avec 5 ; le noir peut et doit bloquer le coin avec 6. Il ne faut pas jouer le début

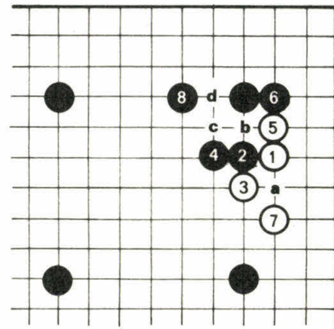


Diagramme 2

de la séquence si on n'est pas déterminé à jouer le coup 6. Ce coup est justifié par la faiblesse blanche en **a** ; ce que craint le noir c'est la coupe : blanc **b**, noir **c**, blanc **d**.
Nous allons voir que cette coupe est incorrecte. Quand le blanc protège sa faiblesse en jouant 7, le noir protège la sienne en jouant 8.
A la stabilisation blanche correspond une stabilisation noire, à l'option blanche sur le bord Est correspond l'option noire sur le bord Nord et le noir ne perd rien à l'échange. Quelle que soit la variante choisie par le blanc, le noir peut arriver rapidement à un résultat aussi satisfaisant. Mais voyons d'abord la coupe...
Quand le blanc coupe avec 3, (diagramme 3) noir fait *Atari* une fois avec 4 : son but est de capturer le groupe issu de la pierre

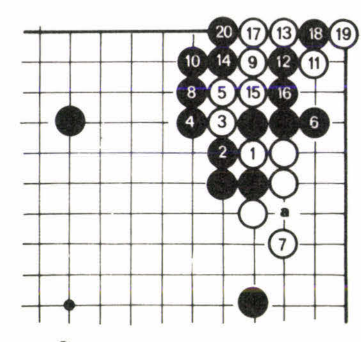


Diagramme 3

3 et il doit y parvenir. Après la réponse en 5, vient le coup essentiel : la descente en 6. Le noir augmente ses libertés dans le coin en menaçant la coupe en **a** ; si le blanc ne protège pas sa faiblesse, le noir coupe immédiatement et capture les pierres blanches. Le noir a le temps de presser le blanc avec 8 et 10 ; 11 n'est préoccupant qu'en apparence : 12 met fin à la discussion. Après 13, il faut jouer 14 et 16 dans cet ordre, et si le blanc insiste encore, couper en 18 et faire *Atari* avec 20. Après 18, le noir n'est même pas obligé de rajouter un coup pour capturer les pierres blanches.
Il faut retenir cette séquence, il est toutefois probable que vous n'aurez pas à vous en servir... Elle permet d'être sûr de soi, mais elle est aussi instructive sur le plan technique.

VARIANTES :
Diagramme 4 : si le blanc monte en 1, il

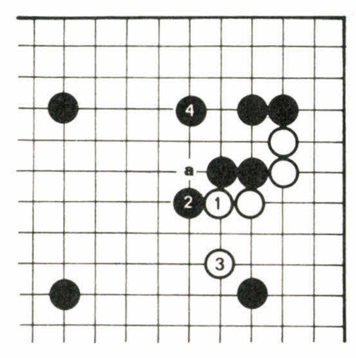


Diagramme 4

faut bloquer en 2 et si blanc 3, jouer calmement en 4 qui protège la coupe en **a** et assure une forte position sur le bord.
Diagramme 5 : après 2, le blanc peut couper en 3 ; la pierre 2 n'est pas en danger immédiat, il faut d'abord défendre en 4.

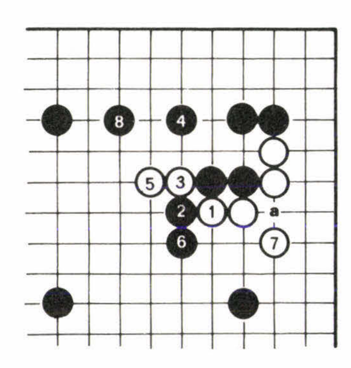


Diagramme 5

Ensuite, si le blanc sort sa pierre avec 5, noir 6 menace la coupe en **a** ; blanc protège avec 7 et noir construit tranquillement avec 8. Le blanc a deux groupes faibles et noir doit pouvoir défendre sans trop de mal les deux pierres de coupe 2 et 6.
Diagramme 6 : le blanc cherche à se développer rapidement avec 1 ; 2 est important pour empêcher le blanc de se stabiliser

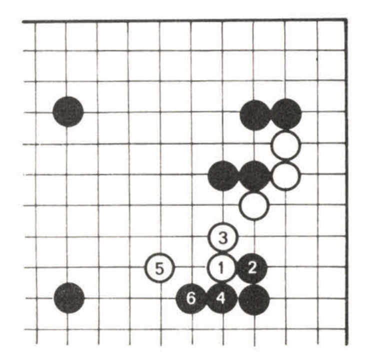
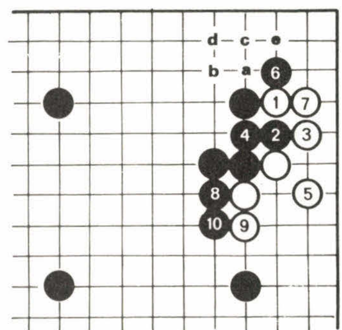


Diagramme 6

trop facilement. Ensuite avec 4 et 6, le noir pousse blanc vers le centre et construit son influence sur la partie Sud du terrain.
Diagramme 7 : Blanc 1 est également possible. Il faut jouer 2 immédiatement pour créer des faiblesses dans le dispositif



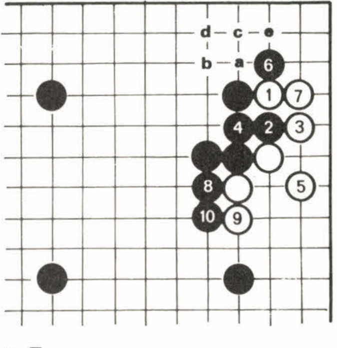


Diagramme 7

blanc. Après 4, le blanc connecte en 5, noir fait *Atari* en 6, puis bloque la route du centre avec 8 et 10. La coupe en **a** n'est pas importante ; si le blanc coupe en **a**, noir sacrifie avec **b** et **d** ; blanc capture en jouant **c**, puis **e,** mais perd l'initiative. C'est un coup de fin de partie, prématuré à ce stade.
Diagramme 8 : si le blanc envahit le coin au *San San,* avec 1, le noir échange ; si le blanc joue 3, le noir avec 4 renforce

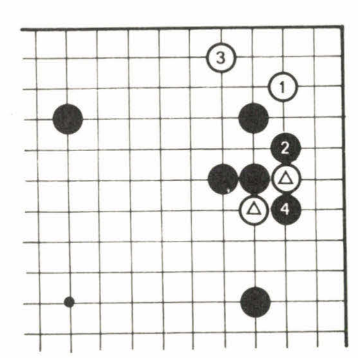


Diagramme 8

son emprise sur les deux pierres blanches Ⓐ et peut être satisfait de sa solidité. Il reste néanmoins un certain potentiel dans les pierres Ⓐ que le blanc cherchera à exploiter plus tard.

PARTIE : TAKEMIYA EN GRANDE FORME

Après avoir échoué de justesse contre Cho pour le *Kisei,* Takemiya a gagné le tournoi toutes rondes désignant le challenger de Rin pour le titre de *Honinbo.* Il a gagné nettement la première partie. Comme d'habitude, Takemiya bâtit au centre, dès le coup 9, un peu inhabituel et qu'affectionne également Ma, le jeune prodige chinois ; 10 diminue l'influence des pierres noires 1 et 3, mais avec 11-15, le noir parvient tout de même à ses fins. Un début de partie signé Takemiya.
Au coup d'approche 16, il répond par l'invasion directe en 17 ; il dira plus tard qu'il n'était pas sûr d'avoir joué correctement dans ce coin ; 34 est dans le style de Rin qui aime bien les points, mais la position blanche paraît trop basse sur le bord Nord.

L'échange 35-43 est peut-être le tournant de la partie ; Takemiya craignait que Rin ne résiste après 37. La capture en 38 et 40 est sans doute trop lente et après 47, l'influence noire au centre devient impressionnante. Le *Moyo* est parachevé avec 51 et devient territoire après 63.

Rin contre-attaque dans le coin Nord Est ; il regrette particulièrement le coup 84, n'ayant pas prévu la réponse en 85. Après 99, le noir a la partie en main ; la prise en 124 (24 diagramme 10) est un gros point qui prépare le baroud d'honneur en 138 (38 diagramme 10). Mais ça ne suffit pas à combler le handicap ; quand le blanc abandonne, après 209 coups, son retard dépasse 5 points.

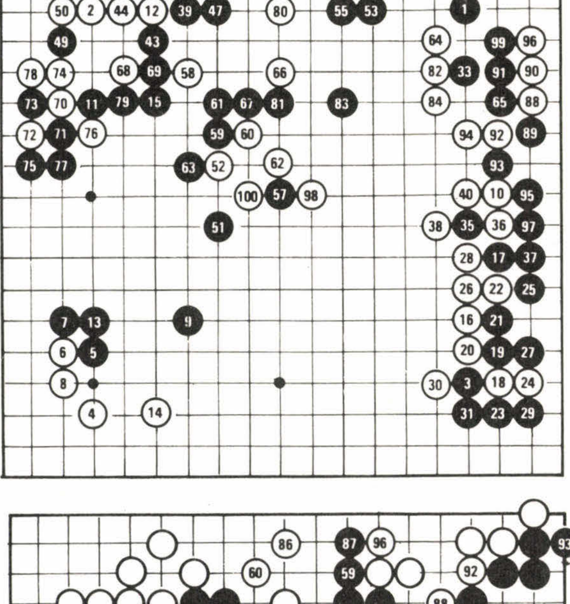


Diagramme 9 : *première partie de Honinbo. Rin (blanc) face à Takemiya (noir). Coups de 1 à 100.*

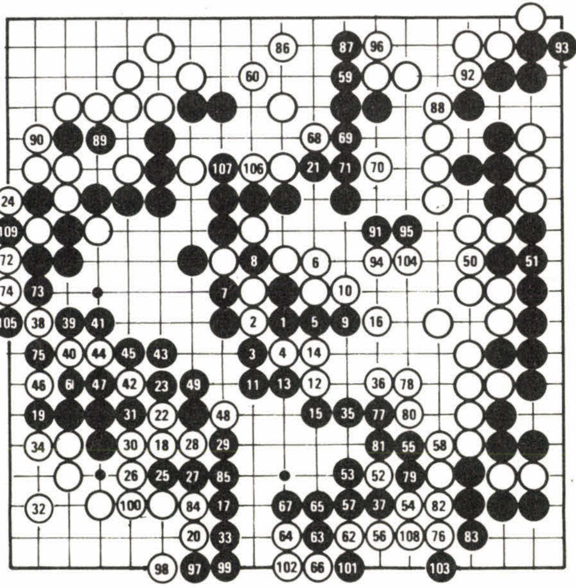
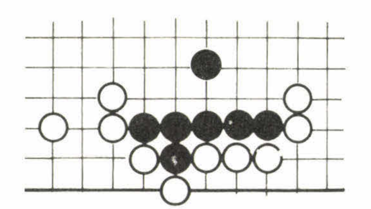


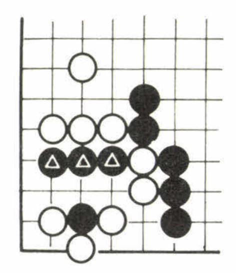
Diagramme 10 : *Suite, les coups 101 à 209 (notés 1 à 109). Rin abandonne après 209 coups.*

PROBLÈMES

FACILES

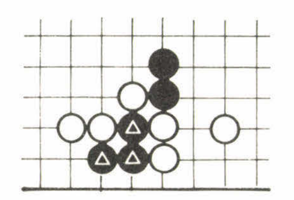


***Problème 1 :** Noir joue et mon tre que le territoire blanc du bord est illusoire.*

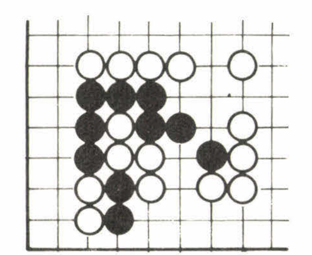


***Problème 2 :** Noir joue et sauve ses pierres ,*

MOYENS

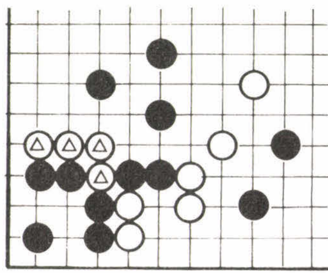


***Problème 3 :** Noir joue et sauve ses pierres*

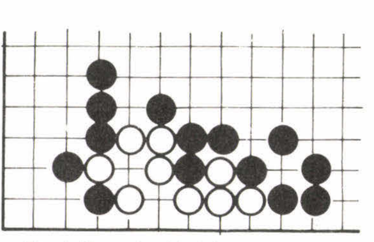


***Problème 4 :** Noir joue et sauve toutes ses pierres*

DIFFICILE



***Problème 5 :** Blanc connecte ses pierres au reste du groupe*



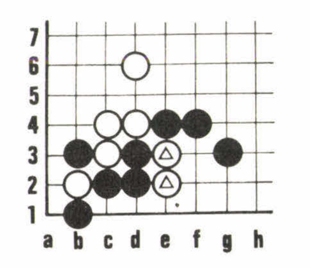
***Problème 6 :** Noir joue et tue. Le Ko n'est pas satisfaisant...*

solutions pages 115 et 116

CONCOURS

Blanc sauve ses pierres
Quelles sont les coordonnées du premier coup blanc ?





Pierre Aroutcheff

SCRABBLE®

LE P.L.I. A L'HEURE DE ... BRUXELLES

De même que nous l'avons fait auparavant pour le vocabulaire d'origine suisse (voir le précédent numéro), nous nous devons maintenant d'aborder la notable contribution apportée par nos voisins d'Outre-Quiévrain à l'édification de la langue française...

Le domaine où les mots spécifiquement belges sont les plus nombreux est probablement le vocabulaire administratif :

ACCISES (impôt)
ACCISIEN (percepteur des assises)
DOUBLEUR (élève redoublant)
MAIEUR ou MAYEUR (bourgmestre rural)
MINERVAL (frais de scolarité)
RENON (résiliation d'un bail)
RENONCER, v.t (résilier quelque chose)

Pour ce qui est de la gastronomie, on peut citer quelques spécialités, comme :

COUQUE (pain d'épice)
CRAMIQUE (pain aux raisins)
GUEUZE (bière belge forte)

Nous mentionnerons aussi les belgicismes suivants :

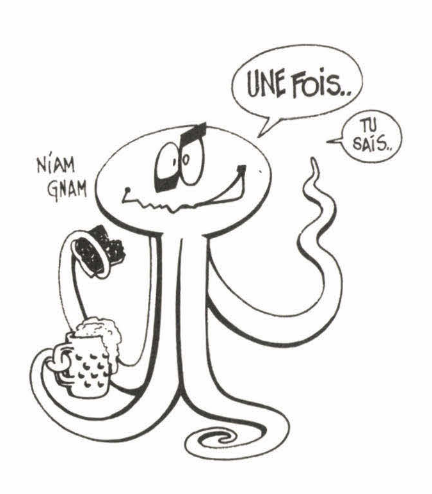
ARCHELLE (étagère de salle à manger)
AUBETTE (kiosque à journaux)
BRABANT (charrue)
DEFORCER v.t (affaiblir)
DREVE (allée bordée d'arbres)
ENDEANS (prép. dans l'intervalle)
GRISOU (gaz inflammable)
KERMESSE
NONANTE (90)
SEPTANTE (70)
SCHORRE (vasière littorale)
SPITANT,e (enjoué)
TAISEUX,euse (taciturne)
WALLON,onne

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple** — **mot double** — **mot triple** — ♦ **joker**

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1985.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, boulevard Péreire, 75017 Paris.



LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, SINISES scrabble sur les lettres de FAUTE, et JETIONS (ou jointes) sur celles de URANE.
Saurez-vous trouver tous ces scrabbles ?

SINISES + F =
SINISES + A =
SINISES + U =
SINISES + T =
SINISES + E =

JETIONS + U =
JETIONS + R =
JETIONS + A =
JETIONS + N =
JETIONS + E =

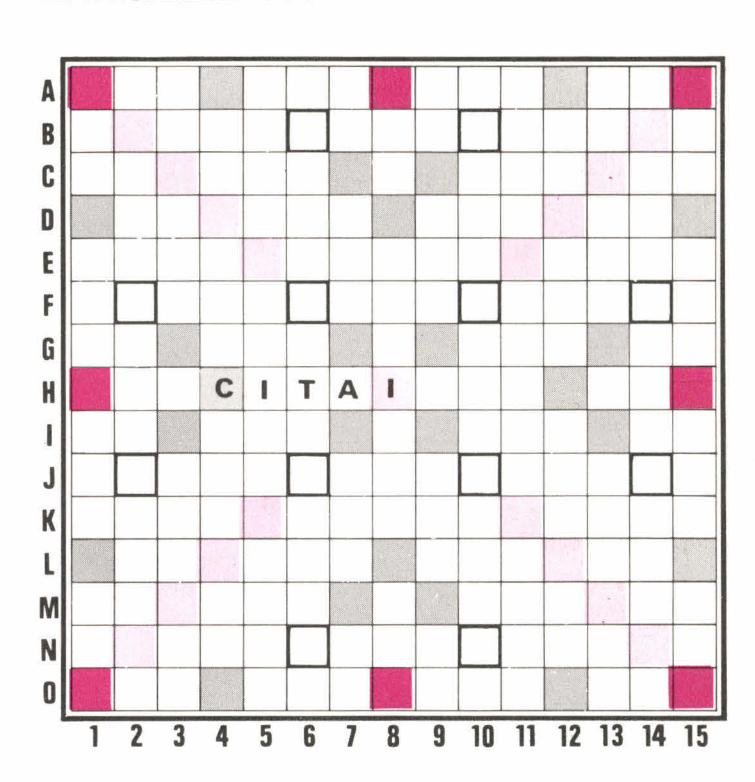
ENTRAINEZ-VOUS

La partie qui suit a été jouée au PLM St Jacques le 3 janvier dernier. Si vous souhaitez la jouer à votre tour, munissez-vous d'un cache que vous descendrez au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, (optimal), le nombre de points, sa position sur la grille et le nouveau tirage...

Tirages	Mots trouvés	positions	points
Y U T E R I E			
I+E S T E P I	TUYERE	H4	32
A E R A R Q X	IPSEITE (a)	10F	79
X+E O N L S M	RAQUERA	5E	56
E L M+N J O E	SAXON	F4	34
E M+B W A U N	ENJOLE	L10	28
N W+K E T U M	EMBUA	D3	33
K M U+E H L N	TWEEN (b)	3A	28
E K M N+R U ◆	LUTH	A1	33
A T E I F A L	(T)URKMENE (c)	15G	101
A+V U G E D T	FELAIT	L1	44
D E G+E A U L	VAUT	8A	34
I S S D N V E	DELEGUA	14B	79
S+E S R F ◆ O	DEVINS	O10	96
S P O A C O R	SO(U)FFRES	1H	167
C O O R+I A I	SWAP (d)	B2	39
A I I O+M D G	ROCK	J12	21
A I I+N O C B	DOGME	C10	16
N O+L E I Z A	CAGIBI	12A	28
E L O + H T I	ZAIN (e)	2F	37
	EOLITHE (f)	N1	36
		TOTAL	1021

1er : Michel Lahmi, avec 972 points.
(a) Originalité, spécificité. Top réalisé en duo par Mme Lemarié et M. Migeon
(b) Composant de base des lessives
(c) Langue parlée au Turkménistan
(d) Crédit croisé
(e) Couleur de robe de cheval (invariable en genre)
(f) Pierre érodée comme si elle avait été travaillée par l'homme.
Les lettres situées avant le + sont le reliquat du tirage précédent.

LE DEUXIEME COUP



Au premier coup de la partie, on a posé CITAI en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les tirages suivants :

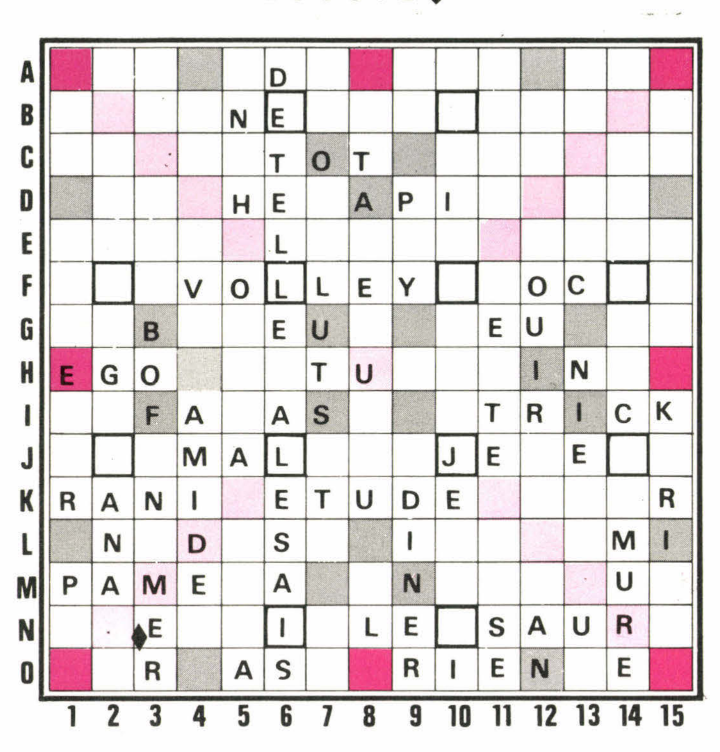
1. I M N O S S U
2. A B E G I L N
3. B E C I I L O
4. A C I R S S T
5. A C D E S T U
6. A I L L M S ◆
7. A E F I I N R
8. E F F G I I U
9. C E G I L L O
10. A D E N S S U

solutions page 116

LE MULTISCRABBLE

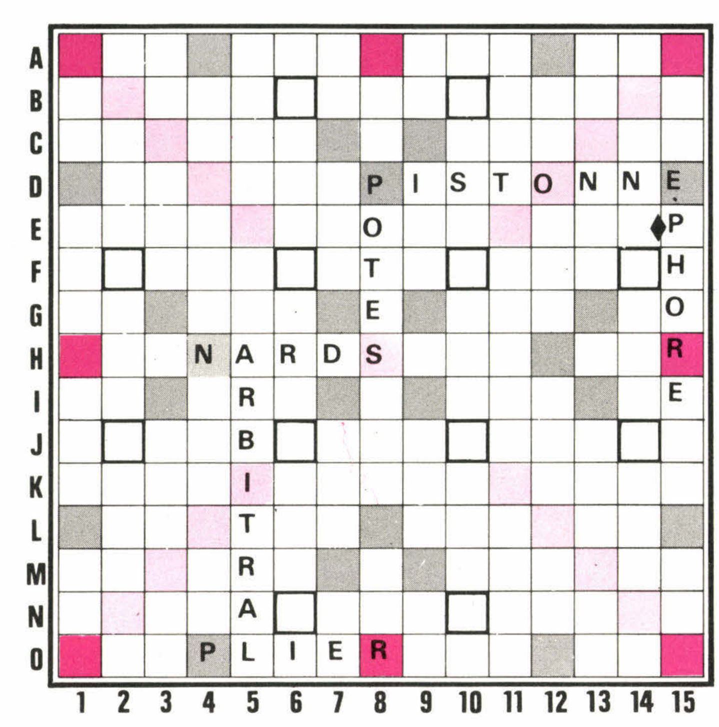
Dans ce problème proposé par B.Bloch, il s'agit de trouver tous les scrabbles que l'on peut poser sur la grille ci-dessous avec le tirage :

E O O S T Z ◆



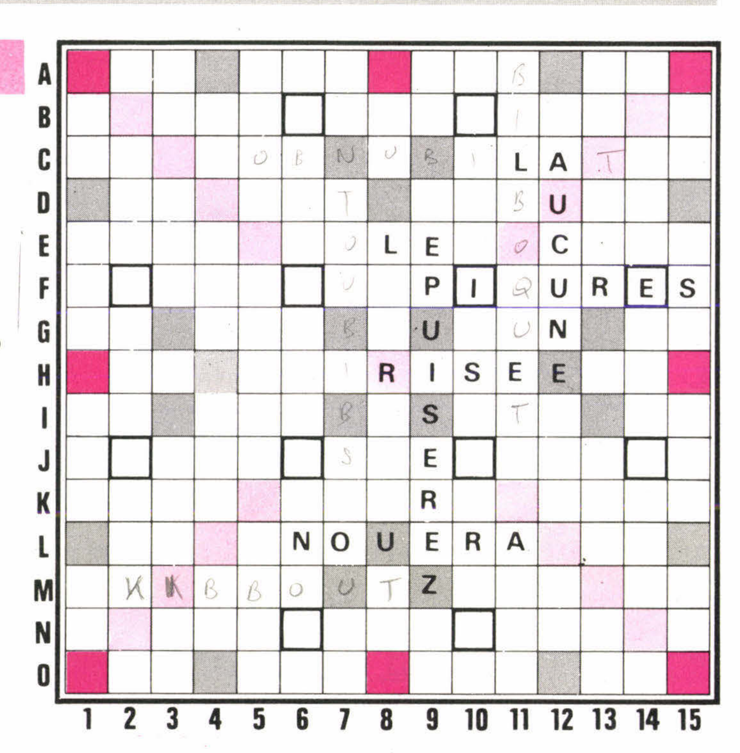
LES BENJAMINS

"Faire un benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur une grille, afin de rejoindre dans une case "mot compte triple".
Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 17 "benjamins". Lesquels ?



solutions page 116

CONCOURS



Trouvez les quatre scrabbles plaçables sur la grille ci-contre avec le tirage suivant :

B B I O T U ◆

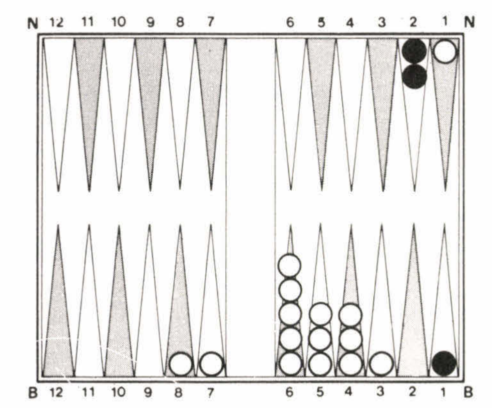


Benjamin Hannuna

BACKGAMMON

Dans chacune de ces neuf positions, c'est à Blanc d'avancer les pions. Quelle est sa meilleure façon de jouer ? Dans les solutions, page 116, un barême vous indiquera votre niveau, d'après votre choix de mouvements ...

CONCOURS



Blanc joue 1-1

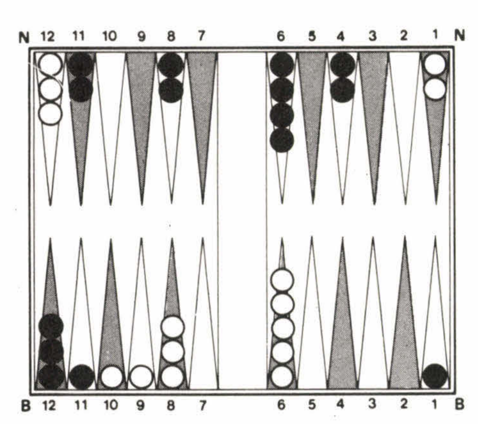


Diagramme 1 : *Blanc joue 2-1*

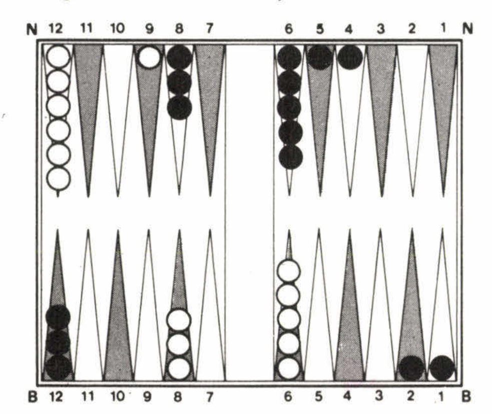


Diagramme 2 : *Blanc joue 6-1*

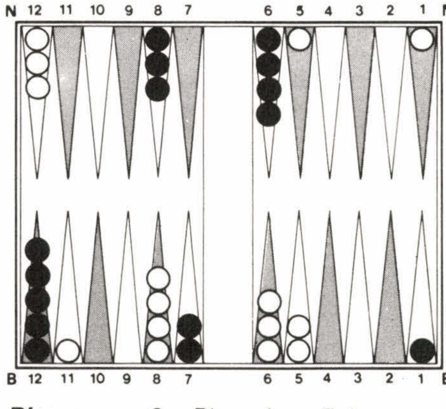


Diagramme 3 : *Blanc joue 5-4*

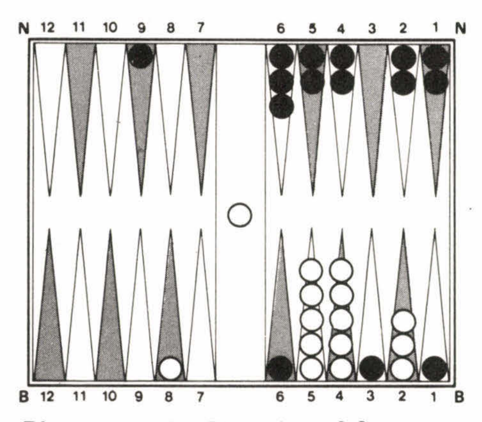


Diagramme 4 : *Blanc joue 6-3*

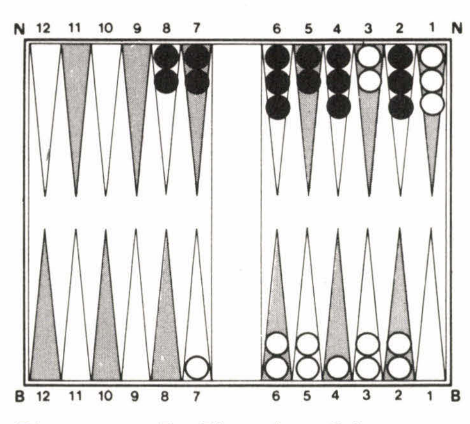


Diagramme 5 : *Blanc joue 2-1*

solutions page 116

Donat Bernard et Benjamin Hannuna

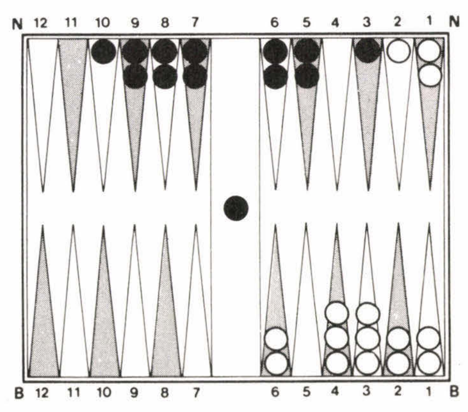


Diagramme 6 : *Blanc joue 3-2*

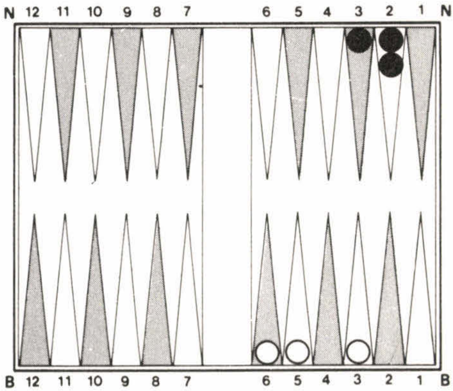


Diagramme 7 : *Blanc joue 6-2*

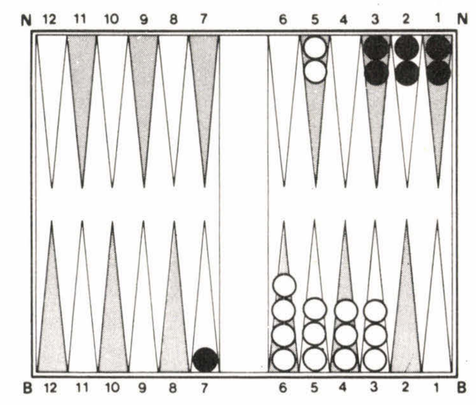


Diagramme 8 : *Blanc joue 5-4*

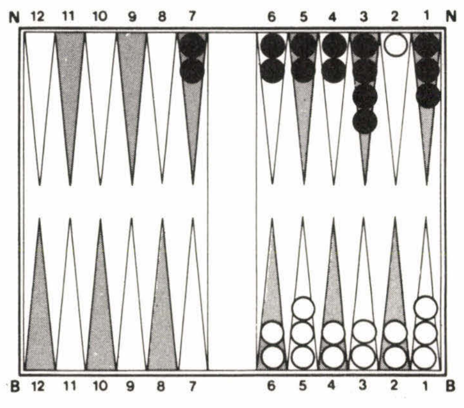


Diagramme 9 : *Blanc joue 4-2*

BRIDGE

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points ; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Le maximum de points est 100, ce qui vous permet, comme dans un tournoi, de calculer votre pourcentage (voir dans les solutions page 116).

EXERCICES D'ENCHÈRES

Le système utilisé est la Majeure Cinquième.
Dans les dix exercices suivants, vous êtes placés en Sud.

Exercices (*)

Cote : 4 points

N	E	S	O
1 ♣	—	1 ♥	—
?			

1.
♠ R 10 8 6
♥ A V 9 4
♦ A 8
♣ D 8 4

2.
♠ A R 8 7
♥ A D 7
♦ 3
♣ A D V 10 9 8

3.
♠ V 8
♥ A D 7
♦ R 10 7
♣ R 9 8 7 3

4.
♠ A V 8
♥ 7
♦ A D 9 3
♣ A D 10 7 2

Exercices (**)

Cote : 5 points

N	E	S	O
1 ♥	X	?	

5.
♠ 8
♥ 9 4
♦ R D V 10 8 7 5
♣ D 8 2

6.
♠ R 10 8 7
♥ D 9
♦ R 8 7 2
♣ V 6 3

7.
♠ A D 7
♥ R 10 8 4 3
♦ V
♣ 9 8 6 3

Exercices (***)

Cote : 6 points

N	E	S	O
1 ♦	—	1 ♥	1 ♠
?			

8.
♠ A 10
♥ A R 8 7
♦ A V 9 8 6
♣ R 7

9.
♠ R 10 4
♥ A V 8
♦ A R 8 7
♣ A 10 8

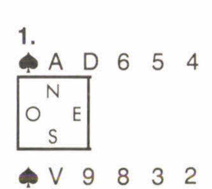
10.
♠ A 9 4
♥ V 7 3
♦ A D 7 2
♣ D 6 3

JEU DE LA CARTE

Maniements de couleur

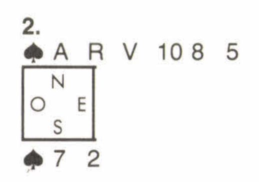
Cote : 3 points

1.
♠ A D 6 5 4



♠ V 9 8 3 2

2.
♠ A R V 10 8 5

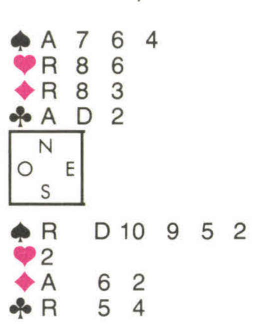


♠ 7 2

Jeu avec le mort

3. *Cote : 4 points*

♠ A 7 6 4
♥ R 8 6
♦ R 8 3
♣ A D 2

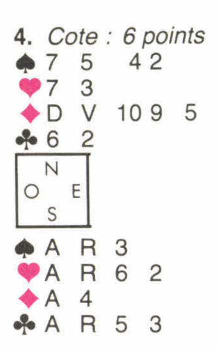


♠ R D 10 9 5 2
♥ 2
♦ A 6 2
♣ R 5 4

Vous jouez 6 ♠ sur l'entame de la dame de ♦, après une intervention d'Ouest à 2 ♦.

4. *Cote : 6 points*

♠ 7 5 4 2
♥ 7 3
♦ D V 10 9 5
♣ 6 2

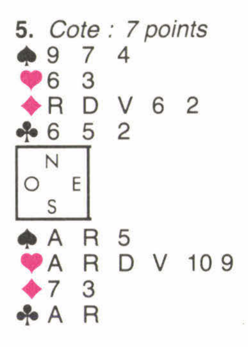


♠ A R 3
♥ A R 6 2
♦ A 4
♣ A R 5 3

Vous jouez 3 SA sur l'entame de la Dame de ♥.

5. *Cote : 7 points*

♠ 9 7 4
♥ 6 3
♦ R D V 6 2
♣ 6 5 2

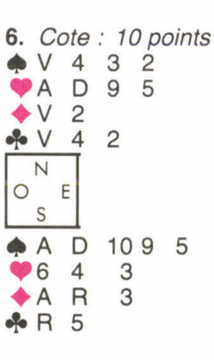


♠ A R 5
♥ A R D V 10 9
♦ 7 3
♣ A R

Vous jouez six ♥ sur l'entame du 3 ♠.

6. *Cote : 10 points*

♠ V 4 3 2
♥ A D 9 5
♦ V 2
♣ V 4 2



♠ A D 10 9 5
♥ 6 4 3
♦ A R 3
♣ R 5

Vous jouez 4 ♠ après une intervention à 2 ♦ d'Est et sur l'entame du 8 ♦.

Entame

Cote : 3 points

Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame sur la séquence ci-dessous :

N	E	S	O
		1SA	—
3SA	—	—	—

7.
♠ 10 9 8
♥ 8 6 2
♦ D 9 3 2
♣ V 10 7

8.
♠ A 8 7 3 2
♥ D 10 8 5 4
♦ 8
♣ 7 5

Jeu de la défense

Cote : 6 points

9. Sud joue 3SA sur l'entame du Roi de ♥. Quelle carte fournissez-vous en Est ?

N	E	S	O
		1 ♣	—
1 ♠	—	1SA	—
3SA	—	—	—

♠ R D 10 8
♥ 9 7 3
♦ R 10 8
♣ A V 7

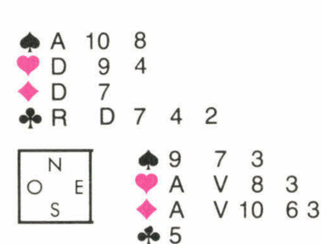


♠ V 9 7 3
♥ V 4 2
♦ A V 9 7
♣ 8 3

10. Contre quatre ♠, votre partenaire entame le 9 ♦. Quelle carte rejouez-vous après avoir fait la levée de l'As ?

N	E	S	O
		1 ♠	—
2 ♣	—	3 ♣	—
4 ♠	—	—	—

♠ A 10 8
♥ D 9 4
♦ D 7
♣ R D 7 4 2



♠ 9 7 3
♥ A V 8 3
♦ A V 10 6 3
♣ 5

LES CONVENTIONS DE BASE DU BRIDGE MODERNE

Le contre-spoutnik (suite)

Nous avons vu lors du numéro précédent que le contre-spoutnik après une ouverture mineure du partenaire et une intervention à 1 ♠ indique au moins quatre cartes à ♠ et un minimum de 7-8 H.

• Redemandes de l'ouvreur sur le contre-spoutnik du partenaire :

pour faire sa redemande, l'ouvreur doit tenir compte de la possibilité que son partenaire soit dans la zone minimum soit 7-8 H.

Règle : sur un spoutnik, l'ouvreur doit faire une enchère encourageante ou forte chaque fois qu'il n'aura pas une main faible. En effet l'auteur du spoutnik peut passer s'il est minimum.

Quelques exemples de redemande de l'ouvreur.

Vous êtes en Nord et les enchères démarrent de la manière suivante :

S	O	N	E
1 ♦	1 ♠	X	—
?			

a.
♠ D 9 8
♥ A V 7 6
♦ R 7 6 4
♣ R 3

Il faut annoncer 2 ♥. Grâce au contre-spoutnik, vous avez pu retrouver un fit à ♥. Cette redemande indique une ouverture faible si Sud est minimum, ce sera le contrat final.

b.
♠ R 3
♥ A D 10 2
♦ A D 7 6 4 3
♣ 2

En face de quatre cartes à ♥ et un minimum de 7-8 H, il faut tenter la manche. Une seule bonne enchère, 4 ♥.

c.
♠ 2
♥ A D V 4
♦ A R 9 6
♣ A D 4 2

Un « soutien » direct à 4 ♥ serait insuffisant. Après un contre-spoutnik, une seule manière d'annoncer un jeu aussi puissant : le cue-bid à 2 ♠.

d.
♠ A D 3
♥ R 2
♦ A D 7 6
♣ A 10 7 6

19 H + 7-8 donnent la certitude d'une manche. Il n'est donc pas question de faire une enchère sur laquelle votre partenaire pourrait passer : annoncer 3 SA.

e.
♠ R V 4 3
♥ R 2
♦ A D 10 6 4
♣ R 2

Une enchère forte mais non forcing convient tout à fait à ce jeu : 2 SA.

Examinons à présent une séquence complète :

♠ R 4
♥ 8 2
♦ A R 10 6 5 4
♣ D 3 2

N
O E
S

♠ 8 3 2
♥ A R V 6
♦ D 2
♣ A 10 6 4

N	E	S	O
1 ♦	1 ♠	X	—
2 ♦	—	2 ♠	—
2SA	—	3SA	

Après l'enchère de 2 ♦, Sud doit imposer la manche, seul le cue-bid à 2 ♠ permet d'annoncer sa force.

2SA signifie message bien reçu, j'ai au moins une tenue à ♠ !

solutions pages 116 et 117

CONCOURS

♠ R D 7 6 4
♥ A 6
♦ 2
♣ D 9 8 7 6

N
O E
S

♠ V 10 9 3 2
♥ 7 5 2
♦ A R 4
♣ 3 2

Vous jouez quatre ♠, Ouest entame le Roi ♥. Vous prenez de l'As. Quelles sont les quatre cartes des deux levées suivantes ?

Michel Lebel, Philippe Soulet et Freddy Salama

LE TEMPLE DE LA PIERRE

Depuis deux numéros que se déroule votre quête, vous commencez à avoir l'habitude de traquer un trésor ou l'alchimiste... Dans ce troisième et dernier volet de votre aventure, vous parvenez à circonscrire l'endroit où se trouve la célèbre Pierre Philosophale. Est-ce l'épervier ou le serpent qui la protège ?... Seule la déduction, avec votre calculatrice en main, vous conduira sain et sauf au terme de votre périple...

joueur : en solitaire ;

matériel

- une calculatrice TI, HP ou possédant les fonctions présentes dans nos listings ; ou un micro-ordinateur ;
- du papier quadrillé, pour relever votre parcours. Sur l'axe des X, numérotez les cases de 60 à 80 ; sur l'axe des Y, de 10 à 30 (voir figure page ci-contre) ;
- une gomme et un crayon.

but du jeu :
vous devez découvrir le temple où se cache la Pierre philosophale. La table des événements ci-dessous vous indiquera comment l'atteindre.

début du jeu :
l'entrée du souterrain se situe en X = 68, Y = 22 (voir figure ci-contre). Vous avez 30 PV (points de vie) pour accomplir votre mission.

le jeu :

- reportez-vous au mode opératoire de votre calculatrice et suivez-le point par point ;
- vérifiez que tout fonctionne bien en tapant les coordonnées de la case de départ (X = 68, Y = 22). Vous devez obtenir .921319 ;
- dans tous les cas, seuls comptent les quatre chiffres situés après la virgule (un point sur les calculatrices). Les autres permettent d'éviter les arrondis : ne vous en préoccupez pas ;
- chaque tour de jeu consiste à taper les coordonnées de la case qu'on aborde et à lire le résultat affiché.

TABLE DES ÉVÉNEMENTS

.0097 et X=69, Y=21. Votre prudence vous conduit en X=69, Y=24 ou sur une case voisine ;

.0097 ils doublent de volume tous les 20 centimètres en montant puis... vous retombent dessus – 10 PV. Allez en X=65[redacted] Y=25.

.0986 et X=65. Vous êtes téléporté en X=69 et Y=25.

.0986 et X=69. Au mur, sous le nom de Vors, est gravé l'emplacement d'un visage..
a. vous y placez le vôtre... $\sqrt{x}$, puis CT
b. vous préférez continuer d'explorer. Faites x^2, puis CT.

.0989 Une table de pierre vous permet de tester le signe de l'épervier en lançant des cauris d'étain.
a. vous les faites rouler. Faites $\sqrt{x}$, puis CT
b. vous les jetez au plafond. Faites x^2, puis CT.

.3140 Une image mentale vous dit que son signe est l'épervier. Allez en X=69 et Y=24, ou dans une case déjà explorée.

.3145 Très mauvais ! Mieux vaut ne jamais invoquer celui qui porte ce signe. Allez en X=65 et Y=25.

.4869 A force d'attendre la Pierre philosophale vous échappera... m'enfin ! Allez en X=69 et Y=18.

.5555 Un grimoire est ouvert sur un lutrin. Il dit qu'une chaîne rouge est reliée à un capteur de foudre. Déplacez-vous d'une case (N ou E).

.5758 Ils chauffent ! Vous les lachez. Ils explosent ! – 5 PV. Déplacez-vous d'une case (N, E, S) ou $\sqrt{x}$ pour recommencer.

.6963 Allez en .9999 sur la table.

.6968 En X=68. Un pentacle au signe de l'épervier est sous vos pieds. Invoquez-vous ce signe ?
a. oui. Faites $\sqrt{x}$, $\sqrt{x}$, puis CT
b. non, vous attendez d'en savoir plus. Faites x^2, puis CT.

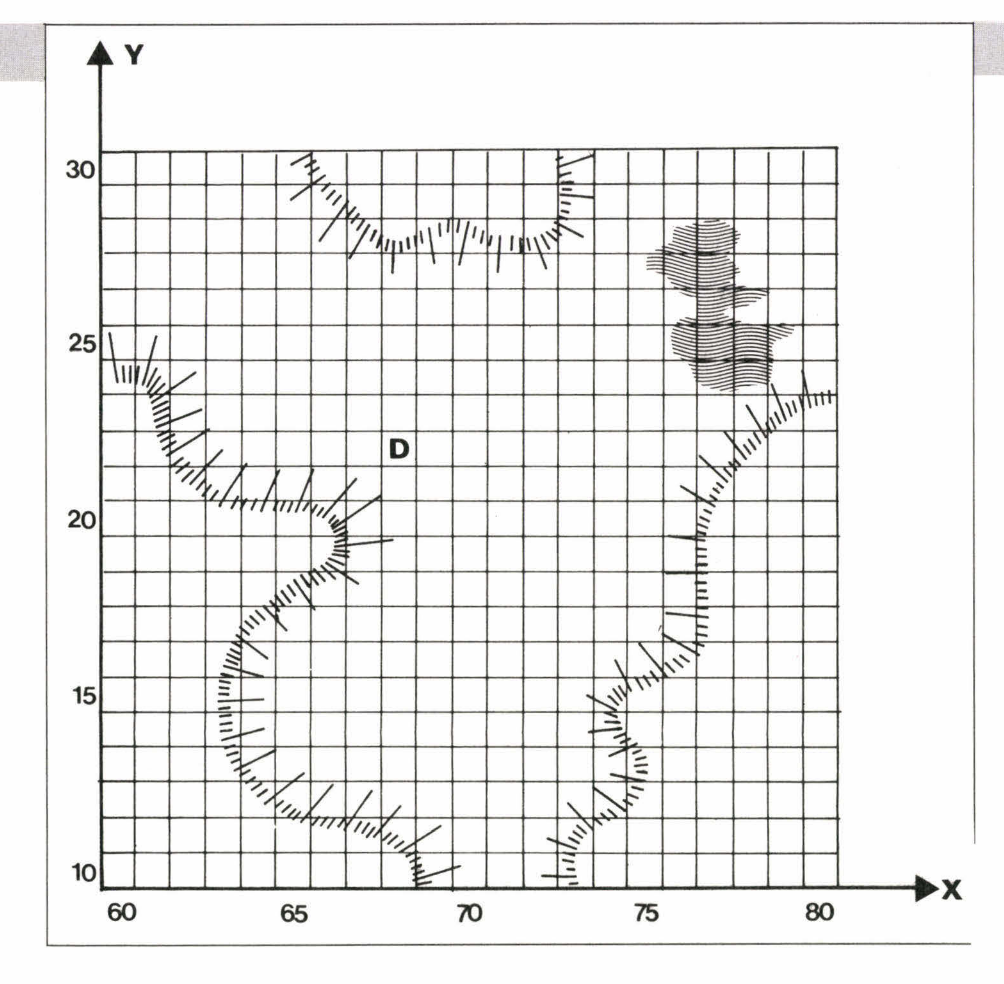
.6978 et X=23. Une inscription : « le don de Vœun ne conduit pas, mais il vous conduira ». Déplacez-vous d'une case (N, E ou S).

.7588 et X=71. Une table vous permet de lancer les cauris d'ambre pour tester le signe du serpent...
a. vous les faites rouler. Faites $\sqrt{x}$, puis CT
b. vous les gardez en main. Faites x^2, puis CT

.7657 Vous trouvez une clé d'or. Vous la prenez.

.8009 Vous apprenez que le signe de l'épervier est rattaché au bronze et à l'or.





Chaque case du terrain que vous explorez est repérée en coordonnées cartésiennes ; X variant de 60 à 80 et Y de 10 à 30. Votre point de départ est en X=68 et Y=22, marqué d'un D.

Trois règles président à la bonne marche du jeu. Les voici :

- **Règle 1.** Le résultat contient 1, 2, 3 ou 4. Vous devez vous déplacer d'une case dans l'une des directions offertes, sachant que 1 = nord (noté N), 2 = est, 3 = sud et 4 = ouest.

Exemples :
.3431 : vous avez le choix entre nord (1), sud (3) et ouest (4) ;
.1175 : vous ne pouvez aller que vers le nord ;
.0642 : vous avez le choix entre est (2) et ouest (4) ;
.9756 : impossible de vous déplacer pour l'instant.

Quand le résultat ne permet aucun déplacement (ni 1, ni 2, ni 3, ni 4) il faut appliquer la règle 2.
Il est interdit d'aller sur des cases de lac (en grisé) ou de sortir des limites du terrain.

- **Règle 2.** Dans l'impossibilité de vous déplacer, consultez le tableau des événements. En regard du résultat affiché sur votre calculatrice, figure un texte relatif à l'événement rencontré.
Parfois il faudra faire un choix et taper $\sqrt{x}$, x^2 ou d'autres touches, puis consulter à nouveau la même table (ce qui est noté CT).
Parfois encore, vous gagnerez ou perdrez des PV. Tenez votre compte à jour, en sachant que si vos PV tombent à zéro, vous êtes mort.
Souvent, vous devrez vous déplacer de quelques cases. Des déplacements sont indiqués par les initiales des directions. Exemple : NNEE signifie « allez de deux cases vers le nord, puis de deux cases vers l'est ».

Chaque cas représente 100 mètres de terrain.
En abordant une nouvelle case, à la suite d'un déplacement forcé, vous devrez en taper les coordonnées sur la calculatrice pour la connaître.
Vous pouvez librement revenir sur toute case déjà visitée précédemment (et notée sur votre plan).

- **Règle 3.** Chaque fois que le résultat comporte au moins une paire de chiffres identiques supérieure à 44 (soit 55, 66, 77, 88 ou 99 par exemple : .5523, .0667, .999, .1277, etc.), vous découvrez de quoi vous nourrir. Ajoutez 3 PV à votre total.

.8344 Elle vous isole. La Pierre philosophale est à vous. Faites-en bon usage. Fin.
.8711 Ils disent que le signe vous est favorable. Déplacez-vous d'une case, en E ou S.
.8756 Une fresque vous apprend que la serrure de la porte qui cache le trésor des trésors est associée à une chaîne rouge... Vous pouvez aller en X=70 et Y=25 ou sur une case déjà explorée.
.8888 Vous êtes pulvérisé par 700 ans de foudre accumulée !
.9099 Un pentacle est tracé au sol. Il porte le signe du serpent.
a. vous l'invoquez. Faites $\sqrt{x}$, puis CT
b. vous préférez attendre si le signe est bénéfique. Retournez en X=68 et Y=21.
.9134 Allez en .9999 sur la table.
.9139 Mortelle imprudence ! Que n'avez-vous davantage exploré. Vous l'auriez su ! – 20 PV. Si vous êtes encore vivant, allez en X=69 et Y=18.
.9502 L'image d'un serpent apparaît sur votre main. Vous connaissez le signe de son nom, mais est-il dangereux ? Explorez ! Allez en X=71 et Y=24 ou en X=3 et Y=23.
.9538 Vous n'avez pas été initié. Il ne se manifeste pas. Il vous faut découvrir l'offrande qu'il attend. Retournez en X=68 et Y=21.
.9550 Vous trouvez une clef de bronze et apprenez que lorsque vous serez sur le pentacle du signe du serpent, il faudra faire deux fois l'action préconisée.
.9557 Cette fois, vous êtes devant la porte du Temps, qui protège la Pierre philosophale...
a. vous n'avez aucune clef. Faites $\sqrt{x}$, puis CT
b. vous introduisez :
— la clef de bronze. Faites x^2, puis CT
— la clef de cristal. Faites x^2, x^2, puis CT
— la clef d'or. Faites x^2, x^2, x^2, puis CT
— la clef de bois. Faites 1/x, puis CT.
.9748 Au mur, il y a l'emplacement d'une main, sous un nom, Vœun.
a. vous y placez la vôtre. Faites x2, puis CT
b. vous attendez un instant. Faites $\sqrt{x}$, puis CT.
.9766 Dans une volute de fumée blanche, il apparaît. Il vous donne une clef de cristal en ricanant, puis disparaît. Retournez en X=68 et Y=21.
.9776 Cela prouve que vous n'avez pas encore beaucoup exploré. Allez en X=74 et Y=22.
.9873 Rien ne se passe. Vous êtes très prudent. Déplacez-vous d'une case.
.9999 Les maillons de métal conduisent le courant du collecteur. Allez en .8888.
1.046 Il n'y avait pas de clef de bois dans le souterrain ! Votre nez s'allonge ! Retournez en X=68 et Y=22.

LE TEMPLE...
POUR TI 57 « CLASSIQUE »

00	81	R/S
01	32.0	STO 0
02	81	R/S
03	32.1	STO 1
04	33.0	RCL 0
05	29	2nd cos
06	32.0	STO 0
07	33.1	RCL 1
08	28	2nd sin
09	32.1	STO 1
10	33.0	RCL 0
11	75	+
12	33.1	RCL 1
13	85	=
14	55	×
15	01	1
16	00	0
17	00	0
18	85	=
19	−49	INV 2nd Int
20	36	2nd Pause
21	71	RST

mode opératoire

1. allumez la calculatrice, faites LRN ;
2. tapez les instructions du listing (colonne de droite : R/S, STO 0, R/S, STO 1, etc.) ;
3. faites à nouveau LRN, puis RST, 2nd Fix 5, 2nd Deg. Cette dernière instruction est indispensable, car vous devez être en « mode degré » ;
4. tapez les coordonnées de la case où vous vous trouvez sous la forme X R/S Y R/S. Après quelques secondes, vous obtenez le nombre Z, sous la forme 0.abcdef (voir texte pour interprétation) ;
5. reprenez au point 4 pour le tour de jeu suivant.

LE TEMPLE...
POUR TI 57 LCD

00	13	R/S
01	61.00	STO 0
02	13	R/S
03	61.01	STO 1
04	71.00	RCL 0
05	43	cos
06	61.00	STO 0
07	71.01	RCL 1
08	42	sin
09	61.01	STO 1
10	71.00	RCL 0
11	85	+
12	71.01	RCL 1
13	95	=
14	65	×
15	01	1
16	00	0
17	00	0
18	95	=
19	59	2nd Frac
20	96	2nd Pause
21	21	RST

mode opératoire

1. faites successivement ON/C, LRN, INV 2nd CP, LRN ;
2. faites 2nd Part 2 (affichage 40.2). Vous disposez de 40 pas de programme et de deux mémoires ;
3. LRN, puis tapez les instructions du listing (colonne de droite : R/S, STO 0, R/S, etc.) ;
4. faites LRN, RST, appuyez sur la touche DRG de manière que RAD ou GRAD ne soit pas affiché ; faire 2nd Fix 6 ;
5. tapez les coordonnées de la case où vous vous trouvez sous la forme X R/S Y R/S. Après quelques secondes, vous obtenez le nombre Z, sous la forme 0.abcdef (voir texte pour interprétation) ;
6. reprenez au point 5 pour le tour de jeu suivant.

LE TEMPLE...
POUR HP 33E

01	23 1	STO 1
02	21	x ⇌ y
03	23 0	STO 0
04	24 0	RCL 0
05	14 8	f COS
06	23 0	STO 0
07	24 1	RCL 1
08	14 7	f SIN
09	23 1	STO 1
10	24 0	RCL 0
11	24 1	RCL 1
12	51	+
13	1	1
14	0	0
15	0	0
16	61	×
17	15 53	g FRAC
18	14 74	f PAUSE
19	15 12	g RTN

mode opératoire

1. ON, curseur sur PRGM. Tapez les instructions (colonne de droite : STO 1, x ⇌ y, STO 0, etc.) ;
2. replacez le curseur sur RUN, puis g DEG, f FIX 6, g RTN ;
3. tapez les coordonnées de la case où vous vous trouvez sous la forme X ENTER ↑ Y R/S R/S. Au bout de quelques secondes, la calculatrice affiche un nombre Z sous la forme 0.abcdef (voir texte pour interprétation).
4. reprenez au point 3 pour le tour de jeu suivant.

adaptation pour autres calculatrices

Le nombre Z, servant de base à la création du terrain et des événements qui s'y déroulent, est égal à la partie fractionnaire de (cos X + sin Y) × 100. Où, X et Y sont les valeurs de la coordonnée du personnage. Toutes les calculatrices scientifiques peuvent supporter ce simple calcul.

Sur TI 58, 58C, 59, il faut taper les numéros de mémoire en les faisant précéder par un 0. Par exemple STO 1 devient STO 01. Sur les différentes HP, il faudra faire attention aux « préfixes » (f et g sur 33 ; f, g et h sur 34 C). Par exemple f PAUSE devient h PSE sur HP 34C.

LE TEMPLE...
POUR TOUT MICRO

```
10  REM CONVERSION.RAD->DEGRE
15  REM  FAITES:PRINT COS(45)
20  REM  SI VOUS TROUVEZ :
25  REM   A) .52532199 ALORS
26  REM   NE CHANGEZ RIEN !
30  REM  B) SI VOUS TROUVEZ.707
40  REM  FAITES C=1 EN LIGNE 100
50  REM ---------------------
100 C = .01745532925
110  INPUT "X=";X
115  INPUT "Y=";Y
120 Z =  ABS ( COS (X * C) +  SIN
      (Y * C)) * 100
130 Z = Z -  INT (Z)
140 Z = Z * 10000
150 Z =  INT (Z)
160 Z = Z / 10000
170  PRINT Z: PRINT
180  GOTO 110
```

Michel Brassinne

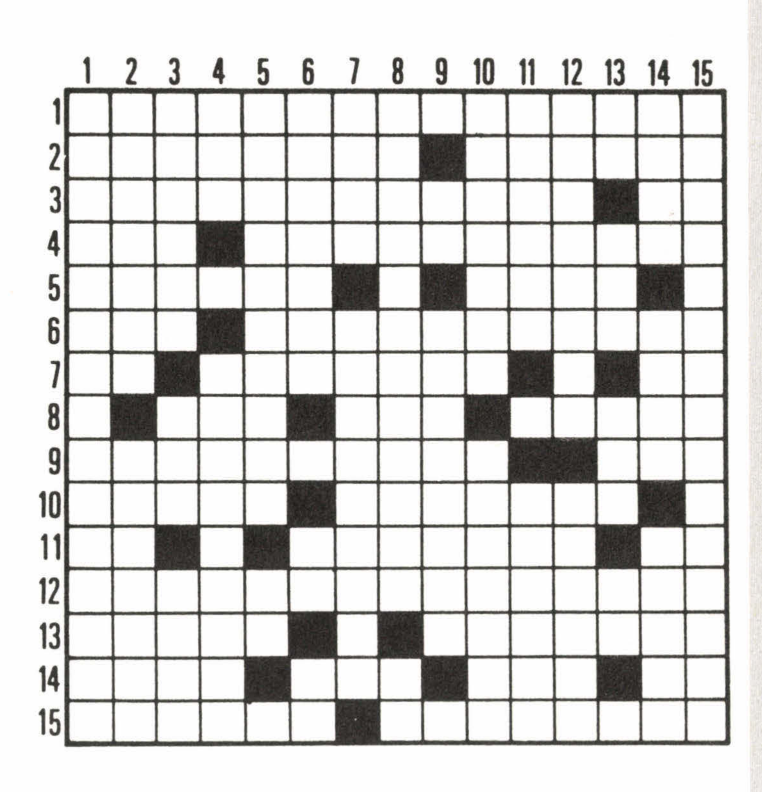
MOTS CROISÉS...

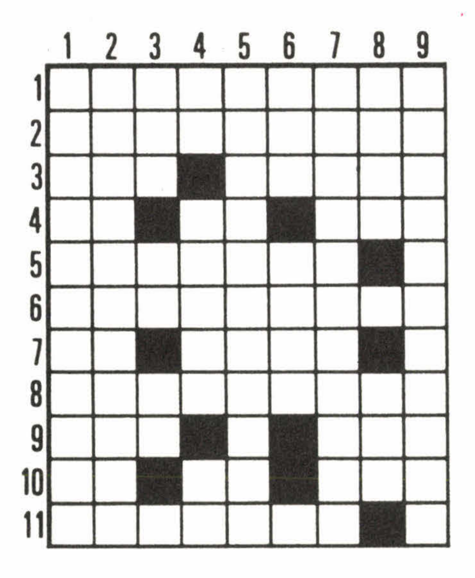
Un éditeur publiant des petits recueils de mots-croisés prétend avoir inventé les étoiles, et nous menace du goulag si nous reproduisons ce dessin. Aux dernières nouvelles, il aurait déclaré la guerre aux États-Unis d'Amérique et à la République Populaire de Chine qui ont osé plagier son invention sur leurs drapeaux. Mais nous, on est sportif, même si on n'est pas des cérébraux. La pieuvre ! Bon, vous avez compris ? Une pieuvre = une étoile, c'est plus facile ; deux pieuvres = deux étoiles, c'est plus difficile...



Horizontalement:
1. Fait faire des petits.- **2.** Ouvrira les portugaises. Appendice charnu.- **3.** Déception. Possessif.- **4.** Manche. Entraîne la sensibilité.- **5.** Feutrée. Même.- **6.** Personnel. Enlève tout pouvoir d'attraction.- **7.** Cube. Mousseline ou ballet. Symbolise un gaz rare.- **8.** Point de liaison. Devise pour Dracula?... Affermit. - **9.** Donnas trop de poids. Cent blagues!- **10.** Souche de charme. Qu'il soit forestier ou parisien, ce sont toujours des hardes qu'on peut y voir.- **11.** Conjonction. Mettent donc des gants. Marque de mépris.- **12.** Même pas le temps d'un soupir.- **13.** Morue culbutée. Baquet.- **14.** Les Muses pour Goethe. Roue à gorge. Supprime. Cardinal.-**15.** Pourvoyeuse de Morphée. Psaume.

Verticalement:
1. Dû à l'air, s'il est passager, mais liquide s'il est définitif.- **2.** Anéanti. Au dernier rang.- **3.** Foires. Beau parleur. Gobée.- **4.** Cachés. Constitueront une charge.- **5.** Rafraîchisse ou réchauffasse. Conjonction.- **6.** Roulées dans la farine. Poilu de l'autre côté de la mare aux harengs. Ile.- **7.** Patrie du Rial. Indissociable de Pelléas.- **8.** D'un côté ou de l'autre. Symbole chimique.- **9.** Symbole pour un incorruptible. Susceptibles d'adhérer.- **10.** Partie de la première définition du 10 horizontal. Appréciées pour leur fidélité.- **11.** Prise de mesures. Engagé.- **12.** Transmîtes un patrimoine. Déployer.- **13.** Neutre chez des voisins. Cours sino-russe. Précède un titre. Double romain.- **14.** Bismarck pour ses intimes. Pas gâté. Saint auvergnat.- **15.** Notre aïeule à tous.







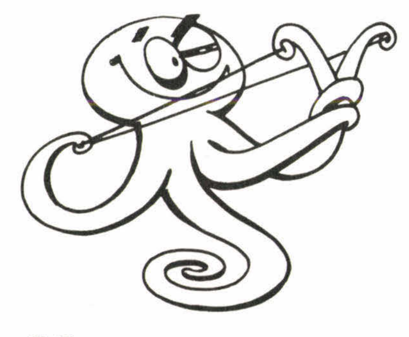
Horizontalement:
1. Aveugle certains jours.- **2.** Des pays de l'Est.- **3.** Toujours tendre, mais plus dans le même sens. Fait prendre la mouche à cause d'un lapin.- **4.** Montre que l'on n'a pas tout dit. Sauvage au XVIIIe siècle. Dans une rizière.- **5.** Etoffe.- **6.** Peut être meurtrière tout en donnant le jour.- **7.** Romains. Ce n'est pas le genre de services que l'on peut rendre facilement.- **8.** Sur l'Isle.- **9.** Régale à l'occasion. Sa barbe est en pointe.- **10.** Degré. Réfléchi. Aire.- **11.** Remît en place.

Verticalement: **1.** Charpentier.- **2.** Son extraction fait généralement sa qualité.- **3.** Attache. Personnel. D'un auxiliaire.- **4.** Symbole. Qui s'y frotte s'y pique. Possessif.- **5.** Peuvent aller au charbon.- **6.** Indien. Frère d'Enzo.- **7.** Visassent à l'embarquement et au délestage des chalands.- **8.** Dramaturge espagnol. Dans les pommes.- **9.** Un métier d'avenir.

solutions page 117

LES SALES MÔMES

C'est la rentrée des classes... Et rien qu'à les regarder, on voit bien que ces « mômes » n'ont pas vraiment envie d'en prendre le chemin... Avec eux, prenez celui de l'école buissonnière. Et que le pire gagne !



nombre de joueurs : 2 à 4
matériel :

- le plateau de jeu qui représente un petit village avec l'église, l'école, le bureau de tabac, l'épicerie, la boulangerie et deux bars.
- 20 pions répartis, à la couleur de chacun des 4 joueurs, de la manière suivante :
— quatre papas
— quatre mamans
— quatre "moral"
— quatre maisons
— quatre mômes
- 11 pions non-joueurs qui symbolisent :
— deux chats
— deux chiens
— deux vieilles dames
— deux gendarmes
— un curé
— un vélo
— un facteur
- 9 pions-monnaie représentant une pièce de 5 francs
- deux dés à six faces
- papier et crayons.

but du jeu :
chaque joueur contrôle un môme qui, ce matin, a décidé de faire l'école buissonnière ! Il doit parcourir le village en faisant le plus de bêtises possible. Le gagnant sera celui dont le môme « s'amusera le plus »...

mise en place :
le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé sur un jet de dé commencera la partie et sera le premier à tirer au sort le domicile de son môme.
Chaque joueur, à son tour, va déterminer le domicile de son môme en lançant deux dés. Le premier dé donne le chiffre des dizaines ; le second, le chiffre des unités. Par exemple, si le résultat du premier dé est 2 et celui du second est 4, le môme habitera dans la maison 24. Le joueur place à l'intérieur du bâtiment le pion-maison de sa couleur. Ce pion sert à identifier le domicile de chaque môme durant la partie, et ne peut pas être déplacé. Il place également dans sa maison ses pions papa et maman. Son pion-môme est placé dans la rue, sur la case contiguë à la porte de la maison. Si les dés indiquent une maison déjà tirée par un autre joueur, on les relance pour en désigner une autre.
Le pion-vélo est placé dans la cour de l'école, sur la case située au coin de la barrière et du bâtiment.
Le pion-curé est placé derrière l'église, à côté de la petite porte, près de la rivière.
Les pions-chiens, chats, gendarmes, vieilles dames et facteur sont placés l'un après l'autre, dans la rue, sur la case contiguë à la porte des maisons tirées au sort de la manière indiquée plus haut. On répartira équitablement ces pions devant chaque maison.
Chaque joueur place son pion moral sur la case numéro 5 de son échelle de moral, située sur le plateau et prend un pion-monnaie qui représente toute la fortune de son môme.

le moral :
chaque môme, lorsqu'il quitte son domicile après son p'tit-déj', a un moral de 5. Celui-ci augmentera à chaque nouvelle bêtise effectuée avec succès, et baissera donc lors de certains échecs retentissants, ou de mauvaises rencontres. Si, en cours de partie, le moral d'un môme descend à 0, le joueur qui le contrôle est éliminé.
Le premier joueur dont le môme parvient à un moral de 15 a gagné la partie. Pour avoir des parties plus courtes, les joueurs peuvent décider d'abaisser ce seuil à 12. Le « cours » du moral est suivi sur l'échelle du moral.

Le tour de jeu :
le tour d'un joueur se compose de trois phases successives :
1. déplacement du pion-môme
2. bêtise
3. déplacement des PNJ (pions non-joueurs).
Lorsqu'un joueur a effectué ces trois phases c'est au tour du joueur suivant...

1. les déplacements
Sur chaque pion est indiqué un nombre qui correspond à son potentiel de déplacement ; c'est-à-dire le nombre maximum de points de mouvement (PM) qu'il peut dépenser pour chacun de ses déplacements. Un pion n'est jamais obligé de dépenser tous ses points de mouvement. Il se déplace orthogonalement.
Franchir une porte coûte un point de mouvement supplémentaire. Les chiens et les chats peuvent franchir les barrières sans dépenser de points supplémentaires. Les mômes, qui ont 8 PM, peuvent le faire également, mais en dépensant trois PM supplémentaires. Les autres personnages ne peuvent pas franchir les barrières. Les bâtiments qui n'ont qu'une seule porte (maisons comme magasins) sont considérés comme formés d'une seule case. Les pions qui sont à l'intérieur ne dépensent donc pas de PM pour se rendre à la porte.
Les seuls pions qui peuvent rentrer au domicile d'un môme sont le môme, son papa et sa maman. Les pions d'une autre couleur et les PNJ ne peuvent pas y pénétrer.
Tous les pions, sauf les chiens et les chats peuvent entrer dans les lieux publics (église, bars, magasins).
Seuls les mômes, les chiens et les chats peuvent aller dans les jardins.
Aucun pion ne peut entrer dans les maisons inhabitées.
Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case ou dans le même bâtiment.
- le pion-môme dispose de 8 PM, quel que soit le nombre de joueurs.

Si dans son déplacement, un môme passe sur une case où se trouve son papa, sa maman, un gendarme, le curé ou un autre môme, il est obligé de s'y arrêter, et son déplacement est terminé (voir « rencontres »).
Si le môme se trouve sur le vélo, il dispose alors de 12 PM ; mais il ne peut plus franchir de porte ou de barrière. Un môme peut commencer son déplacement en vélo et le finir à pied, mais il ne disposera dans ce cas que de 8 PM, comme s'il était à pied. De même, un môme peut commencer son déplacement à pied et le finir en vélo, mais seulement si il reprend le vélo là où il l'avait lui-même laissé précédemment : par exemple devant la porte d'un magasin (il se déplace alors de 12 PM). Si ce n'est pas le cas, prendre le vélo est alors une bêtise, qui ne peut être effectuée qu'après le déplacement...

Pages 97-104 manquantes
(encart "Les sales mômes")

Chaque môme dispose de 3 points de bonus à répartir comme il veut entre ses trois talents : agilité, culot, habileté. Ces trois points sont répartis à son gré avec un maximum de 2 points par talent au départ :
Exemple : agilité = 2 ; culot = 1 ; habileté = 0. Ou agilité = 1 ; culot = 1 ; habileté = 1, etc.

2. bêtise
Pendant cette phase, un môme peut tenter de faire une bêtise et une seule. La liste des bêtises, les conditions nécessaires pour tenter de les faire, les chances de réussite et les conséquences d'un succès ou d'un échec sont données ci-dessous (voir table).
Une bêtise réussie ne rapporte des points de moral (PO) à son auteur que si c'est la première fois qu'il effectue cette bêtise avec succès. Par exemple, un môme a déjà pris des cerises dans un jardin, il ne gagnera aucun PO à aller en prendre dans un autre. De même, un môme qui prend le vélo ne gagne aucun PO s'il l'a déjà utilisé. Pour cette raison, chaque joueur devra noter sur une feuille de papier les bêtises qu'il réussira au fur et à mesure de la partie. Par contre, le moral d'un môme peut baisser plusieurs fois tant qu'il essuie des échecs en essayant de faire la même bêtise. Ainsi, si un môme est mordu deux fois par un chien, son moral baissera à chaque fois d'un point.

Les dix-huit bêtises possibles sont classées par talent à raison de six par catégorie. Lors d'une tentative de bêtise, les points de bonus du talent concerné s'ajouteront au résultat du dé.

Lorsque trois bêtises dans un même talent ont réussi, le môme dispose d'un point de bonus supplémentaire. Lorsque trois bêtises dans un même talent ont raté, le môme perd un point de bonus sur ce talent.
Le minimum de bonus est 0.

3. déplacement des PNJ
Durant cette phase, le joueur dont c'est le tour va déplacer certains pions de son choix : vieilles dames, facteur, gendarmes, curé, chiens, chats, papas, mamans. Leurs potentiels de déplacement sont inscrits sur les pions. Ceux-ci sont prévus pour le jeu à 3 joueurs. S'il n'y a que 2 joueurs, ces potentiels sont augmentés de 1 (6 au lieu de 5 pour le facteur, 5 au lieu de 4 pour les papas, chiens et gendarmes...). A 4 joueurs, les potentiels sont diminués de 1 (4 au lieu de 5 pour le facteur, etc.).
Le joueur peut effectuer quatre déplacements en tout aux PNJ et ne peut pas bouger un même pion plus de deux fois. Si c'est son premier tour de jeu, le joueur ne peut pas dépacer de pions papa-maman.
Si les déplacements amènent un pion papa, gendarme, facteur ou curé dans un bar, celui-ci boit un coup et est donc bloqué pour un tour de jeu complet. Aucun joueur, pas même celui qui l'a fait rentrer dans le bar, ne pourra déplacer ce pion lors de son prochain tour.
Si un déplacement amène un pion-maman sur une case où se trouve déjà une autre maman, elles entament une longue discussion, et sont bloquées ainsi pour un tour de jeu complet.
Quand un pion gendarme, curé, ou bien un pion papa ou maman de sa couleur arrive sur la case où se trouve un môme, il y a « rencontre ».

rencontres
Il y a deux sortes de rencontres : entre mômes et entre môme et adulte.
• entre mômes : lorsque deux mômes sont sur une même case, ils se battent. Chacun des deux joueurs concernés lance le dé, — on retire en cas d'égalité. Celui ayant obtenu le résultat le plus élevé a gagné et son moral augmente de 1 point. Le moral du perdant baisse de 1 point, et il ne pourra ni se déplacer, ni faire une bêtise à son prochain tour.
• entre môme et adulte (son papa, sa maman, le curé ou un gendarme). Lorsqu'un môme rencontre pour la première fois l'un de ces personnages, son moral baisse d'un point Une nouvelle rencontre avec le même personnage entraînera toujours les mêmes autres conséquences, mais ne fera plus baisser le moral du môme. (Notez toutes les rencontres sur une feuille).
— rencontre avec un gendarme ou avec le curé : le personnage le sermonne en lui expliquant qu'il devrait être à l'école. A son prochain tour de jeu, le môme ne pourra ni se déplacer, ni faire une bêtise. Il ne pourra pas être bloqué plus d'un tour au même endroit par le même personnage.
— rencontre avec son papa ou sa maman : à son prochain tour, le môme sera obligé de se déplacer du maximum de sa vitesse dans la direction de l'école, et ne pourra faire aucune bêtise. Si la rencontre a lieu à moins de 7 cases de la portes, le môme devra donc rentrer dans l'école.
Un môme qui entre dans l'école perd 2 PO. A chaque tour, le joueur devra lancer un dé. Pour 1, 2 ou 3, le môme réussit à sortir discrètement de la salle de classe. Sinon, il doit rester à l'école. Un môme peut quitter l'école par la porte, mais aussi par une fenêtre, c'est-à-dire vers n'importe quelle case contiguë aux murs du bâtiment scolaire. Le passage par une fenêtre coûte 2 points de mouvement supplémentaires.

table des bêtises

habileté
1. attacher une casserole à la queue d'un chien
condition : sur la même case que le chien
jet de dé : 5, 6 : réussi + 2 PO
2, 3, 4 : raté
1 : mordu – 1 PO

2. attraper une grenouille dans la rivière
condition : sur une case contiguë à la rivière (sauf sur les ponts)
jet de dé : 5, 6 : réussi + 1 PO
3, 4 : raté
1, 2 : raté – 1 PO

3. mettre une chaussette sur la tête du chat
condition : sur la case d'un chat
jet d'un dé : 5, 6 : réussi + 2 PO
3, 4 : raté
1, 2 : griffé – 1 PO

4. attraper un poisson rouge
condition : sur une case contiguë au bassin
jet d'un dé : 5, 6 : réussi + 1 PO
2, 3, 4 : raté
1 : chaute + 1 PO

5. coller un chewing-gum sous un croissant
condition : dans la boulangerie
jet d'un dé : 5, 6 : réussi + 1 PO
2, 3, 4 : raté
1 : repéré – 1 PO

6. déposer un objet dans le sac de la vieille dame (cailloux, poisson, grenouille)
condition : sur la case de la vieille dame
jet d'un dé : 4, 5, 6 : réussi + 1 PO
2, 3 : raté
1 : coup de parapluie – 1 PO

culot :
7. mettre une grenouille dans le bénitier
condition : dans l'église
jet d'un dé : 6 : réussi + 2 PO
3, 4, 5 : repéré
1, 2 : la grenouille se sauve – 1 PO

8. voler le vélo
condition : sur une case de la cour de l'école, ou là où il se trouve
jet d'un dé : 4, 5, 6 : réussi + 1 PO
2, 3 : raté, (trop de monde)
1 : repéré –1 PO

9. acheter un paquet de cigarettes (5 F)
condition : dans le tabac
jet d'un dé : 3, 4, 5, 6 : réussi + 1 PO
1, 2 : refus – 1 PO

10. voler des sous sur la table de la cuisine
conditions : dans sa maison
jet d'un dé : 4, 5, 6 : réussi (+ 5 F) + 1 PO
1, 2, 3 : rien trouvé – 1 PO

11. faire tomber la casquette du facteur
condition : sur la case du facteur
jet d'un dé : 6 : réussi + 2 PO
3, 4, 5 : raté
1, 2 : giflé – 2 PO

12. jouer au flipper (5 F)
condition : dans un bar
jet d'un dé : 4, 5, 6 : réussi + 1 PO
1, 2, 3, : renvoyé – 1 PO

agilité
13. voler des pommes dans un jardin
condition : dans un verger
jet d'un dé : 4, 5, 6 : réussi + 1 PO
1, 2, 3 : repéré – 1 PO

14. grimper à un arbre en jouant à Tarzan
condition : sur une case contiguë à un arbre
jet d'un dé : 4, 5, 6 : réussi + 1 PO
1, 2, 3 : tombé – 1 PO

15. sauter par-dessus l'étalage de légumes
condition : dans l'épicerie
jet d'un dé : 5, 6 : réussi + 1 PO
2, 3, 4 : tombé
1 : giflé – 1 PO

16. monter sur le toit de l'école par la gouttière
condition : sur une case contiguë à l'école
jet d'un dé : 6 : réussi + 2 PO
3, 4, 5 : raté
1, 2 : repéré par le maître – 2 PO

17. aller éparpiller un tas de feuille dans un jardin
condition : dans le jardin avec les feuilles
jet d'un dé : 5, 6 : réussi + 1 PO
3, 4 : raté
1, 2 : repéré par le propriétaire – 1 PO

18. sauter la rivière d'une berge à l'autre
condition : sur une case contiguë à la rivière
jet d'un dé : 5, 6 : réussi + 2 PO
1, 2, 3, 4 : raté – 1 PO

Bruno Faidutti

JEUX DE LETTRES

ANA-PUZZLE

De cette grille, ont été retirées les quatorze lettres suivantes :

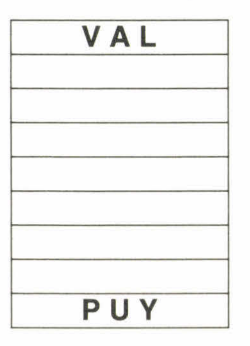
B D E E E I I I L N O P R S

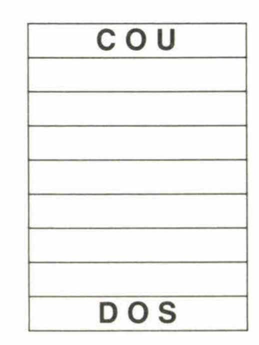
Replacez-les, une à une, de manière à ce que, après chaque lettre posée, les nouveaux mots ainsi formés peuvent être lus, horizontalement et verticalement. Dans la grille finale, tous les mots doivent être raccordés.

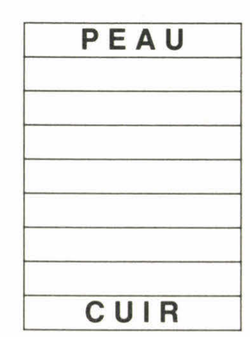
	a	b	c	d	e	f	g	h
8	M	A	T			O	N	
7	I					T		
6			H	E	R	E	S	
5	S	A		C		R	A	
4		R		U			I	L
3		S					T	E
2			D	I	A			U
1		C	O	L			E	S

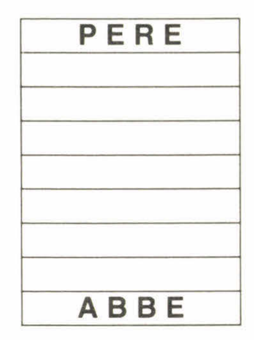
DU COQ A L'ANE

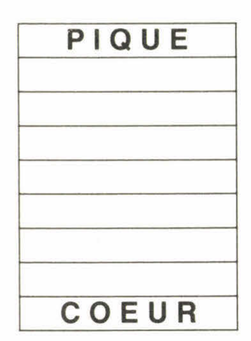
Cherchez la série de mots intermédiaires la plus courte permettant d'aller du mot de départ au mot d'arrivée, en ne changeant qu'une lettre à la fois, et en gardant l'ordre des lettres. On peut conjuguer.











LES MINI-TIRAGES

Trouver les mots les plus courts n'est pas toujours facile. Essayez ici avec les tirages ci-dessous, d'obtenir le maximum de mots possible, en utilisant toutes les lettres données. Le nombre de solutions, avec chaque tirage, est indiqué entre parenthèses. (Conjugaisons acceptées.)

E E I N R (3)
A G L L O (2)
A I L O S (3)
A I N N T (3)
A I S S T (4)
B E I R S (4)
B E L M O (2)
B E M S U (3)
B I N O R (3)
C E L N O (3)

LE COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, I, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous trouver les mots nouveaux ?
Ici, les conjugaisons ne sont pas acceptées.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
I	O	U	T						
	B	A	T	I					
	G	L	A	C	E				
	S	A	L	U	E	E			
	D	E	M	I	N	E	R		
	S	T	U	R	N	I	D	E	

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, MIL, essayez, en ajoutant successivement chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. On marque le nombre de points indiqués en haut de la colonne atteinte. Conjugaisons non acceptées. (On ne peut pas utiliser successivement deux mots situés à la même entrée dans le dictionnaire).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
E A L	M	I	L						
B S A									

LES COUSINS

En remplaçant les tirets par des lettres dans la liste ci-dessous, on peut trouver plusieurs mots. (Les verbes conjugués sont acceptés.)
Saurez-vous découvrir les trente-six mots cachés ?

- E C T R I C E
- E C T E U R
S A - O N
- O L I Q U E
P E N - E
S C O - I E
- O U T U R E
B O N - E
L A - I E S
- E T A L E

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants.

I N O O R S S U : Nous .... d'un air......................

A E L M P R U : On remarque l'importante .... de cette ....

A A D E L R T U : L'ancienne .... les documents.

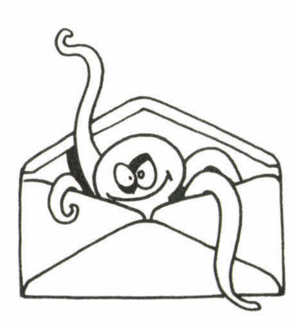
A E E H I L N : Surveillez la pureté de votre .... elle peut être .... par vos voisins.

A B E I L N S T : Les cantonniers .... cet accotement ....

solutions page 117

CASSE-TETE

POST-SCRIPTUM



Solution... Cryptographie Crypto-Plus :

On pouvait remarquer que les quatorze lettres de « Jeux et Stratégie » correspondait à un message de 42 mots : soit le triple. De là à penser à un système trilitère, c'était possible. Si l'on comparait alors les quatre séquences de trois mots représentant les E de « Jeux et Stratégie, on obtenait :

LE VOYAGEUR ETERNELLEMENT
NE VIENT FRAPPER
VAPOREUX AUX LIGNES
DECOLORE TOUT OMBRE

Et il fallait alors de l'astuce, ou de l'entraînement, pour prendre conscience que les voyelles de chaque mot étaient les éléments-clés du problème, et se présentaient sous la forme chiffrée :

1	5	5
1	2	2
4	2	2
4	2	2

En appliquant logiquement modulo 3 à ces groupes trilitères, on obtenait quatre fois le groupe 122 qui correspond donc à la lettre E.

La méthode était la suivante, d'après un alphabet trilitère :

A = 111 ; B = 112 ; C = 113 ; D = 121 ; E = 122 ; F = 123 ; G = 131 ; etc.

On pouvait construire une phrase où le nombre de voyelles de chaque mot constituaient les éléments chiffrés (modulo 3) du texte à dissimuler, comme :

TOI TU ES
2 1 1 = J
et SURPRENANT C'EST LE = S
3 1 1
etc.

Non, vous n'êtes pas daltonien...

Dans le problème nº 2, toujours de la cryptographie, les couleurs des dés ont subi une transformation entre le problème et la solution. Voici l'équivalence :

le jaune et le bleu n'ont pas changé ; l'orange du problème devient rose en solution ; et le vert devient rouge.

Crypto-Jeu'

Lancé dans notre numéro 32, page 65, ce mini-concours n'a pas enthousiasmé les foules, puisque six mois après, nous n'avons eu encore une réponse !
Dans le nº 33, nous avons donné une indication : DELLA PORTA.

Nous allons « gonflé » les enchères. Au *Jarnac* (édité par Habourdin International) déjà en jeu, pour le premier qui décryptera le texte, nous « ajoutons » le Labyrinthe-puzzle *Sortilèges* (édité par Jeux Descartes).

Deuxième indication : AUTOCLAVE.

Envoyez-nous le message décodé à :
J & S - Crypto-Jeu, 5, rue de la Baume, 75382 Paris Cédex 08.

Pour un point en moins...

Dans le nº 33, à propos des cryptarithmes, page 30, dans le problème 3, il manquait un point. Il fallait lire :

```
      A • • • A
      ×   • A •
-----------------
B B B B B B B
```

et on obtenait bien la solution donnée dans le nº 34.
Cela dit, le problème proposé avait tout de même une solution unique :

```
  2 0 7 2
  × 4 2 9
-----------
8 8 8 8 8 8
```

Bravo Jacques Chaupin, de Vitry-le-François, vous aviez trouvé l'erreur !

Manque de Fantas'île...

(par Jeando Jodin et Philippe Fassier) :

Eh oui, encore une fois, une note manque à ce jeu d'aventure : Fantas'île, de la page 73. Il s'agit de la note 60, que voici :

60. Un crocodile vous fait glisser en 8 → 37.

Que les fan' des labyrinthes d'aventure veuillent bien nous excuser de cet oubli.
Et si malgré cette note, vous bloquez à nouveau dans cette île, voici la solution :

Que ce soit seul ou à deux joueurs, il fallait trouver un des deux parchemins en **6** ou en **10**, ne pas le perdre lors d'une fuite ou d'une chute dans la rivière, et accumuler quelques points de charisme pour traverser le village de Pygmées en **17**. Pour gagner des points de charisme, vous pouviez persuader les membres de l'équipage à vous suivre, combattre les chasseurs en **7** ou vous emparer du masque à Rade en **14** ou de l'amulette à Jaire en **9**.
Le parchemin était à échanger contre le livre du médecin en **18**, dans lequel se trouvait le remède salvateur (1 mesure de scion de la Vérité). Parvenu en **21**, il fallait comprendre que CLIX et CLIV renvoyaient respectivement en **159** et **154** (signatures des parchemins en chiffres romains), ce qui ouvrait l'accès en **22** où se situait le scion désiré.

De là, le retour le plus sûr avait lieu par le village en **17**, dont l'une des huttes donnait accès en **19** par un souterrain. En **19**, le cuisinier vous permettait de gagner un tour ; en **13**, le stewart vous révélait la dose nécessaire au breuvage, un verre de scion de la Vérité (maladie dont souffrait l'équipage). Toute autre dose (cuillère ou tasse) ne permettait à l'équipage de reconnaître votre bravoure.

Et ce record ?

Dans notre numéro 33, nous avions lancé dans le Scrabble, le jeu de la partie-record. Vous avez été quelques-uns à nous proposer des grilles... déjà publiées dans des magazines, d'autres encore qui ne répondaient pas vraiment à la question : faire le maximum à chaque coup...
Quoi qu'il en soit, Benjamin Hannuna étudie tout cela avec soin, et dans le prochain numéro, fait le point et publie les résultats. Patience donc chers scrabbleurs...

Les pièges de la statue...

Notre « statue de l'oracle » (logiciel, du nº 33, pages 74-76) était bien difficile à découvrir. Et pour cause... les souterrains que vous deviez parcourir étaient en effet quelque peu effondrés... Ce qui ne donne que plus de poids à la découverte de la solution par Rosine Morlet, de Malakoff (voir J & S 34).
A la table des événements, il faut ajouter les lignes suivantes :

.0785 (en X=30). Un passage vous conduit en X=30, Y=28.
.0850 Une herse vous surprend, −3 PV.
.0952 CT en .948
.3085 −10 PV. Allez vers N d'une case.
.5080 Impasse, retournez sur vos pas.
.5554 Vous perdez 2 PV, retournez sur vos pas.
.5679 Impasse, rebroussez chemin.
.8058 Le piège « planche de fakir » se redresse, −3 PV. Retournez en X=25, Y=13.
.950 Une porte dérobée s'ouvre vers E, avancez d'une case.
.9616 Une explosion vous projette 3 cases vers O.
.9694 Impasse, allez d'une case vers O.
1.0448 Rien ne se passe, dommage, non ?

A vous de jouer à présent !

Marelle : en enfer !

Michel de Saboulin, de Sceaux, a été le premier de nos lecteurs à remarquer que nous nous étions royalement plantés dans l'analyse de ... la marelle 3 x 3. En effet, avec la règle indiquée, c'est évidemment le camp qui commence qui gagne. En fait, la partie doit effectivement se terminer par la nulle comme nous l'indiquions, à condition d'autoriser les déplacements en diagonale. Ce que nous avions testé en jugeant que le jeu devenait plus intéressant... mais nous avions omis de rectifier dans la règle. Honte à nous.
En revanche, était-il nécessaire de préciser que le déplacement autorisé de deux cases vides n'était possible que dans une seule direction ?

Go : le compte était bon

Un lecteur s'est étonné du décompte final dans la partie Go Sei Gen- Takagawa. Le *Komi* était de 4,5 points et la différence finale est bien de 2,5 points. Notre lecteur n'a peut-être pas vu que blanc devait rajouter un coup dans le coin N.E ?

MANIFESTATIONS

• Pour se rencontrer et apprendre à jouer sans fatigue à Lyon voici une nouvelle adresse : La maison familiale, 1 rue Roger Salengro, Lyon 9e. On peut jouer un vendredi soir par mois (à 20h30) — pour l'instant, à tous les jeux possibles et imaginables. Au début, un thème sera proposé. Première séance le 25 septembre avec les jeux de lettres et les jeux d'adresse.

Deuxième séance le 18 octobre avec les jeux de cartes et leurs dérivés. Une ludothèque sera montée d'ici peu...

• D & D DANS LA MARINE
En mai dernier a eu lieu le 1er grand tournoi de JDR "Marine III", sur l'initiative du club "La croix et la BAN-Hyères" (*quel jeu de mot!*), et appuyé par "Les dragons du Levant" : deux clubs "militaires". Un seul "civil" était présent, le "Fast" de Toulon. Au total, 60 joueurs et 14 MJ. Cette rencontre se déroulait en deux manches espacées d'une semaine : histoire de faire souffler les joueurs...
Pour chacune des deux manches, les joueurs se voyaient imposer un scénario AD & D, puis un choix entre l'Ultime Epreuve et l'Appel de Cthulhu. Six scénarios furent ainsi présentés.


Christophe Cormary.

Des marins... à l'assaut des donjons.

Classement général : 1er joueur : Jean-Philippe Chardousse (Fast), 1er master : José Sanchez (DL). Meilleur club : le FAST qui reçoit le trophée. Le classement des clubs s'effectua en faisant la moyenne obtenue par leurs joueurs ayant assisté aux deux manches.

Point intéressant à souligner et que nous applaudissons, c'est l'intérêt de la Marine à cette manifestation ; puisque, outre le prêt des locaux et les repas offerts à tous les concurrents, elle a distribué pour 3 500 F de jeux. En plus, un trophée "offert par la direction des foyers de la troisième région maritime", réalisé dans les ateliers de la marine fut remis au meilleur club. Il sera d'ailleurs remis en jeu tous les ans. Rendez-vous donc en mai prochain.

La Croix et la BAN-Hyères : Christophe Cormary, Foyer le Redan. BAN-Hyères. 83800 Toulon Naval. Les Dragons du Levant : M. Labbé, foyer La Naïade. Dépôt B.V.O 83800 Toulon Naval.

• AMSI (Association des méninges sportives et intelligentes) organise son premier tournoi de AD&D les 10 et 11 novembre pro-

chains. Le siège des hostilités : MPT de St Ouen l'Aumône, rue de la prairie (Tél : 464 05 16), à partir de 9h. Inscriptions : 30 F auprès de Philippe Cyprien : 628 allée du Parc Le Nôtre à St Ouen L'aumône. Tél : (3) 464 50 95.

• Cette fois encore le Centre Culturel de Boulogne Billancourt accueillera le 3e Triathlon Inter-Clubs de l'Ile de France organisé par le "Fer de Lance", les 15 et 16 novembre prochains.
Les équipes engagées seront composées de 10 joueurs : 5 joueurs d'AD & D et Appel de Cthulhu (finale sur l'Appel de Cthulhu), 1 maître de jeu (qui fera jouer une autre équipe), 2 wargamers jouant sur Squad Leader (niveau Cross of Iron), 1 joueur de Diplomacy, 1 joueur de Fief.
Le classement des clubs se fera sur leurs performances dans les 4 disciplines *(est-ce encore un Triathlon ?) ;* le classement des MJ départageant les ex-aequo.
Le samedi après-midi, des initiations et des démonstrations de nouveaux jeux seront organisés.
Inscription pour l'équipe : 300F. Renseignements au : Fer de Lance, C. Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chateau Malabry. Tél : 631 04 05.

• CONVENTION RAGNAROK
Le 28 et 29 juin 1985 s'est déroulée dans les locaux de l'université Paris IX-Dauphine, la plus grande convention de jeu de rôle de l'année, organisée par le Club Loisirs Dauphine et la Ligue Interclubs des jeux de simulation. Plusieurs jeux de rôle étaient à l'honneur dans les locaux qui accueillent habituellement des étudiants (bien ? !) studieux.
Le vendredi était le jour du fantastique, à vous hérisser les cheveux sur la tête. Un tournoi "monstre" de l'Appel de Cthulhu a réuni près de soixante-dix participants. Dans un sanatorium au coeur du Massif Central, six personnages étaient aux prises avec les puissances de ténèbres qui avaient pour but de dominer le monde grâce à une race de mutants. Le tout "masterisé" dans une pièce noire à la lueur des chandelles. Brrr...!
En fin d'après-midi, Killer. Les couloirs de la faculté étaient devenus un vrai coupe-gorge. Grenades, poignards et balles volaient dans tous les sens. Descendre un escalier, aller aux lavabos ou prendre l'ascenseur étaient synonymes de mort certaine, même pour les non-participants !
Le samedi, ce fut le médiéval-fantastique avec un tournoi simultané de D&D et de Légendes, avec un même module adapté pour les deux jeux. Plus de deux cents passionnés ont passé la journée à errer dans les dédales sombres des donjons et des châteaux truffés de monstres et de pièges. Certains firent même un voyage sur la lune à la recherche d'une épée magique !
En parallèle aux tournois, une intiation aux jeux de rôle a eu lieu pendant les deux journées.
Cette année, les filles ont été à l'honneur, puisque la grande gagnante du tournoi de l'Appel de Cthulhu était une charmante demoiselle prénommée Sophie. Et ce fut encore elle qui remporta le classement global des jeux de rôle.
A côté de l'animation et des tournois de jeux de rôle, se sont déroulées plusieurs simulations de wargames avec figurines en plomb. De la bataille antique à la guerre de sécession, sans oublier la bataille de samouraïs, et surtout la splendide bataille du premier Empire, les combats acharnés se sont succédés pendant toute la journée du samedi.
Devant le succès rencontré, le Club Loisirs Dauphine et la Ligue interclubs des jeux de simulation donnent rendez-vous au mois de juin 1986.

• Encouragée par le succès de la première édition du championnat de France de Donjons & Dragons, l'ADJR (Association pour le développement du jeu de rôle) récidive et organise le 2e championnat début novembre. ADJR. 90 rue Marius Aufan, 92300 Levallois Perret. Tél : 758 85 60.

• Le "Veni Vidi Ludi" organise un concours d'Advanced Dungeons & Dragons, les 28 et 29 septembre prochains au Centre Saint-Exupéry, Parc Léo Lagrange à Reims. Au programme : Rencontre d'Advanced Dungeons et Dragons, modules 4/7e niveau. Initiation et démonstration de JDR : Méga, Appel de Cthulhu, Légendes Celtiques...
Un concours de figurines peintes sera organisé durant ces deux jours. Inscriptions et informations : Yves Malhomme, 7 rue Pasteur, 51350 Cormontreuil. Tél : (26) 82 05 89.

• 2e Open d'échecs semi-rapide à Chaumont (Haute Marne) aura lieu à la salle du Patronage Laïque, le 1er décembre 1985 : 7 rondes. INJES. 20 min par joueur. (Les maîtres seront exlus.) Inscriptions : 50 F ; jeunes 25 F. M.J.C, 7, rue Damrémont, 52000 Chaumont. Tél : (25) 03 91 77.

• Le Cercle d'Echecs de Strasbourg organise du 26.10.85 au 01.11.85 : un tournoi Open réservé au moins de 20 ans. Lieu du tournoi : Foyer Jeunes Ouvriers, 6, rue des Bitche, 67000 Strasbourg. Droits d'inscriptions : 110F. 1er prix 3 500 F. 7 rondes système suisse, cadence internationale.
Un tournoi des acompagnateurs se déroulera aux mêmes dates. Droits d'inscriptions : 150 F. Inscriptions : Tél : (88) 36 02 96 ou 61 29 84, Jean-Luc Roos, 35, boulevard d'Anvers, 67000 Strasbourg.

NOUVELLE ADRESSE

• A.D.J.S est morte ! Vive Ludodélire... Les quatre co-auteurs de *Super Gang* ont créé une S.A.R.L pour la distribution de leur jeu. Ils ne vont pas s'arrêter là, puisqu'ils étudient actuellement un nouveau jeu. Ludodélire s'installe à Paris : 27 rue du Chemin Vert, 75011 Paris. Les bureaux et surtout une salle de démonstration et de jeux : ouvert tous les jours sauf le dimanche jusqu'à 19h. Tél : 338 99 99.

AVIS DES CLUBS

• Naissance du club "Les Serviteurs de l'anneau magique" à La Louvière (Belgique). On y pratique D & D, AD & D, l'Appel de Cthulhu ... Renseignements : Patrice Timmermans, 13, avenue des Croix du Feu, 7100 La Louvière. Tél : (064) 22 77 48, après 18h.

• Un club de jeux de simulation s'est créé à Ste Maxime. "Les Maîtres de l'irréel" seront heureux de recevoir toute nouvelle recrue au centre Aristide Fabre (au dessus de la mairie). Pratiquent Mega, Aftermath, Cthulhu, et wargames (encarts J & S) Tél : 96 20 23 (J.F Duquennois) ou 96 05 56 (Gilbert).

• Nouveau club multi-jeux à Belfort. Informations auprès de Philippe Marie, 1, avenue Jean Moulin, 90016 Belfort. Tél : (84) 22 81 73.

• Le Club "Stratèges et Maléfices" de Nantes frappe encore. Ils sortent à présent un fanzine "Chimère" qui paraîtra tous les deux mois. Pas uniquement destiné aux membres du club. Ce zine souhaite être la liaison entre les joueurs... de l'Ouest de la France notamment. Compte-rendu de manif, entretien, critique de jeu. Un numéro 1 très sympa. Bravo! 5F par correspondance (Stéphane Faudemer, 49 rue des Olivettes, 44000 Nantes), ou au club, ou encore dans quelques boutiques nantaises et parisiennes.

• Nouveau club de jeux de rôle à St Quentin "Les chevaliers du Néant". Au programme D & D, Cthulhu, Empire Galactique, Méga, Légendes, Chroniques de Linaïs. Ils cherchent un local. Les chevaliers du Néant. Tél : (23) 64 73 76.

• Passionnés de jeux de rôle, "La confrérie de l'épée noire", premier club de haute-Corse vous attend. On y joue à D & D, AD & D, L'appel de Cthulhu, Superworld, Runequest II et III, tous les samedi à partir de 14h30. La ruche Familiale, 5 rue Miot à Bastia. Tél : (95) 32 35 98.

• Le club "Le culte des nécrophiles" recrute des aventuriers pour D&D, Méga, Appel de Cthulhu, T&T, Killer (remanié...!) dans la région de Charleroi. S'adresser à Damien Delhalle, 25, rue des Hauts Droits, 6280 Gerpinnes (Acoz), Belgique.

• Serfs, manants, vilains, le club "Nécromanciens & Mécréants" vous attend pour des parties de D & D, Diplomacy, Killer... Sylvain Maccari, 6, rue Troubadour, 06150 Cannes La Bocca. Tél. : 48 63 70.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Cherche aventuriers perdus dans la campagne de Gramat (Lot) pour combattre les dragons dans les cavernes d'Oedipe. Cherche aussi un MJ pour Empire Galactique. Pascal Pénot, 8 avenue Louis Mazet, 46500 Gramat. Tél : (65) 38 71 68.

• Cherche joueurs de Méga vers Grasse ou Antibes. Sébastien Bourbon, pl. des Pénitents Blancs. 06520 Magagnosc.

• Cherche partenaires tous jeux (possède Warhammer, Car Wars, encarts de J & S) sur ligne C du RER (sud de Paris). tél: 458 67 92 après 7h.

• Cherche partenaires pour jouer à D&D, Méga et autres. Tél Rémy (84) 91 19 65. (70160 Faverney).

• Ludovic Bourlès recherche des partenaires pour wargames et jeux de rôle aux alentours de Crozon-Chateaulain pour l'année scolaire. 146 rue de la Barre, 49000 Angers.

• Pour initiation aux jeux de rôle, recherche partenaires ou club dans région proche de Martigues, Istres, Fos (13). Gisèle Giraud, 1, boulevard Pablo-Néruda, 13920 *(illisible)*. Tél: (42) 81 66 00.

• Emmanuel cherche des joueurs fanas de JdR en vue de créer un club. Tél: 095 50 21 après 19h.

• Patrick Baptiste recherche des partenaires pour jouer aux échecs, dames, Othello par correspondance. Il est perdu sur une île et en manque! Hameau Agricole, 83400 Ile de Porquerolles.

MESSAGES

• Cherche programmes pour calculatrice Canon F-73P et traductions des 10 derniers logiciels de J & S. Jean-Pierre Soulan, 38 bis, rue André-Breyer, 65430 Soues.

• Recherche sur Apple des docs (Urgent) : Beagle graphic, triple dump ... François, Tél : 589 38 18.

• Cherche The Hobbit pour Spectrum. Nabil Moulaï, 5 rue Pierre Curie, 95390 St Prix. Tél : (3) 416 58 99.

• Recherche règle du jeu "Formule 1" édité par Miro-Mecano. J-M. Lefebvre, 10 rue du Laminoir, 91100 Corbeil Essonnes. Tél : (6) 496 49 60 après 18h.

• Possédant "Warhammer" et "Forces of fantasy" anciennes versions (82), cherche personnes ayant nouvelle version de l'un ou l'autre pour comparaison, et mise à jour. Tél : 458 67 92 après 19h.

• Offre exceptionnelle! Celui qui m'aide à trouver les 8 trésors du jeu Waydor sur Atmos en m'indiquant les étapes à suivre a gagné un des 30 logiciels de jeux du commerce que je possède. Michel Chassaing, la Parondelle, 23300 La souterraine. tél : (55) 63 39 63.

• Suis coincé dans Crypt of medea, Help ! ! Bertrand Triplet, 180, rue Lafayette, 75010 Paris.

• Possesseur d'un Spectrum, je suis à la recherche de la règle du jeu Psytron (anglais ou français). Michel Gélin, 30, avenue de la Vaite, 25000 Besançon.

• Cherche solutions des jeux sur micros suivants : Epidémie, Ring quest, Lucifer learm, Excalibur quest, Amazon... François Tél : 589 38 18.

• Nouvel habitué des jeux de rôle cherche jeux en bon état. Laurent Sol, 18 chemin des Issards, 30340 St Privat des Vieux.

• Programmeur de misère cherche quelqu'un pour lui donner la recette du cercle instantané sur Amstrad CPC 464. Emmanuel Helion. Tél : 095 51 71 après 19h.

• Alain Bideau, créateur entre autres du Cross Cartes, donnera une conférence le 25 octobre sur le thème : "le jeu, distraction ou formation". A la Maison Suisse, rue du Musée Guimet à Lyon à 20h.

• Recherche personnes ayant trouvé la solution de "Déplombage" (J&S 25) en basic. Je désirerais connaître le code d'entrée (lettres et numéro), car l'ordinateur me donne accès autorisé et je ne peux pas continuer. Que faut-il faire? Franck Anouckian, 6 rue des réservoirs. 94410 St Maurice.

• Cherche contacts sur Apple II et Mac Intosh. Philippe Dienne, 2 square Racan, 75016 Paris. Tél : 647 48 66.

• Un Hobbit en difficulté depuis son Commodore 64... Comment atteindre "The Land Beyond"? Comment s'échapper de la caverne des Gobelins, trouver un bateau pour traverser "the fast black river"? Isabelle Pain, 1500 route de Niort. Aiffres, 79230 Prahecq.

• Cherche à participer à "Donjons" grandeur nature. M. Passevent au (1) 437 91 42 poste 479.

• Recherche depuis de longs mois le jeu "Borderlands", (Eon Products). F. Mansart, 2 rue Renon, 94300 Vincennes.

• Qui pourrait l'aider à traduire en anglais le jeu du Shériff et Bandit (J&S 32). André Hastir, 106, av. du Roi-albert, 5300 Ciney (Belgique).

• Des élèves (11-14 ans) d'un collège anglais souhaitent entrer en contact avec des homologues francophones pour jouer aux échecs, dames, backgammon, Othello... Contactez leur prof : Paul Allard, Woodbroock Vale, High School, Grasmere Road, Loughborough, Leicester (Grande-Bretagne).

LES BONNES OCCASES : VEND

• ordinateur Exelvision EXL 100 sous garantie + 40 programmes + 1 livre + 2 joysticks : 2 990 F. Thierry Bothorel, 9 rue des Tulipes, 29142 Le Faou. Tél : (98) 81 05 48.

• Oric 1 + 30 cassettes de jeux et programmation. Vincent Barnaud, Les Grand'Terres, 26320 Saint Marcel les Valence. Tél : (75) 58 70 68.

• Pour Apple IIe carte et logiciel de synthèse vocale : porte-parole (édiciel) neuve : 2 000 F. Thierry Courtine. Tél: (73) 37 62 46 (à Clermont-Ferrand).

• Sanyo MSX PHC 28S + 2 cartouches jeux : 1 700 F. Eric Hoyez. 35 ter, rue du Lt Baillet, 59112 Carnin. Tél : (20) 85 72 01 après 19h.

• TI 57 à diodes avec manuel, étui + chargeur. Sébastien Bourbon, place des pénitents blancs 06520 Magagnosc.

• Yorktown et Z×81 + 32 Ko + clavier ABS + programmes, + livres + revues. Tél. (97) 65.23.77 (après 19 h 30).

• Spectrum 48 Ko Péritel + cables + magnéto + listings + 150 jeux. 3 000 F. Olivier Scamps, 17.3 avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

• Ordinateur Videopac C52 Philips + 7 cassettes (gloutons et voraces, popeye ...) : 1 300 F. Christophe Panis, 2 rue d'En-Beral, 81500 Lavaur. Tél : (63) 58 16 26 après 17h.

• nombreux programmes pour Oric 1/Atmos. Thomas Gempp, 379, Boulevard Grignan, 83000 Toulon.

• Oric/Atmos 48 Ko + prise Péritel + logiciels + alimentation. Prix à débattre + TV couleur péritel (84): 2 500 F. Stéphane Mazars. Tél : (65) 64 77 70.

• CBS Coleco TBE + 2 cassettes : (Donkey Kong, Décathlon) + 1 adaptateur UHF pour télé sans Péritel : 880 F. Laurent Tournade, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche de Rouergue.

• Moniteur vert 12' : 800 F. Philippe Dienne. Tél : 677 48 66.

• Appel de Cthulhu (en français) 100F BE(manque 2 fiches de personnage). Cyrille Bouttier, 113 rue du Chevaleret, 75013 Paris. Tél : 584 86 61.

• 2e DB-Normandie: 120 F. D & D (boîte de base en français): 80 F ; figurines fantastiques. David Brun, Villiers en Bois, 79360 Beauvoir. Tél: (49) 09 65 05.

• 1 console de jeux Vidéopac C52 avec 9 cassettes dont un wargame + un jeu de simulation. 2 300 F. Mikaël Roger, 13 rue des perelles, 78820 Juziers. Tél : 475 23 43.

• (ou échange) jeux et autres sur Apple et Macintosh. A. Lenart 23 rue Juge. 75015 Paris. tél : 578 01 65.

• Man, Myth & magic: 130 F + Module Égyptian Trilogy: 110 F. Pierre Miranda, Beaux arts 22, 2000 Neuchatel, Suisse.

• cartouches Philips Videopac pour moitié prix. Liste contre enveloppe timbrée. + le module X1 (l'Ile de la terreur) pour D & D en anglais ou en allemand: 55 F. Guillaume Cerquemelle, n°6, hameau Ithurriluxea, 64122 Urrugne. Tél : (59) 54 34 75.

• Oric/Atmos + Magnéto cassettes Schneider (sep.84) + cordons Péritel, magnéto, transfo + joystick et ext. + 14 cassettes : 3 200 F. Philippe, Tél: 763 20 12 le matin.

• ZX 81 + 16 Ko + Clavier ABS + cassettes + lecteur de cassettes + manuel + cordons: 800 F. Mr Courjal, 10 allée de la Belle Ourme, 35760 St Grégoire.

• Alice + 16 Ko + 3 cassettes + programmes + doc: 850 F. Brasseur, 26 rue Rouget de l'Isle, 16160 Le Gond Pontouvre. Tél: (45) 69 33 56.

• Appel de Cthulhu (neuf) : 150 F. Stéphane Coulon, 46 rue du Faubourg 01140 Thoissey ou Philippe Morel, Challes St Didier s/Chalasorme, 01140 Thoissey.

• Multitech MPF2 (décembre 1983), compatible Basic Apple + doc + livre + utilitaires + jeux (jeux d'aventure, d'arcade, etc.) + 2e clavier : 1 500 F. Eric Lorentz, 31 av. Joliot Curie, 95140 Garges lès Gonesse. Tél: (3) 986 42 04.

• Laser 200 + manettes + livre de programmation de jeux. Bon état : 1 280 F. Frédéric Naut, 11 rue Haute. 57130 Gravelotte. Tél: (8) 760 07 89.

• Empire Galactique: 70 F, frais de port inclus. Arnaud Dumusois route de Bourbon, 71130 Gueugnon. tél: (85) 85 00 13.

• Jeux Magazine nos 1 à 9, 50F; Solférino (Jeux Descartes), 50F; Last worlds, 25F le livret (4); Pièges de Grimtooth (en français), 50 F ; Rommel, 100 F; Légendes (boîte de base) + l'oeil de Balor (scénario), 140 F. Hervé Monange, 37 rue du Fromveur, 29200 Brest.

• Squad Leader, 180 F, Fortress Europa, 170 F, Battlecars, 90 F ou les 3: 380 F. J. Delafosse, 6 rue de Maurepas, 78000 Versailles.

• ZX 81 + 32 Ko + Clavier mécanique + housse + 8 logiciels + livres + revues. Etat neuf. Entièrement révisé par Sinclair (juin 85) : 1 500 F. Christophe Jelleret, 86 rue du Bas de Grange, 18100 Vierzon. Tél: (48) 75 73 37.

• Jeu d'échecs électroniques, Chess Challenger 6 de Fidelity électronic, mode d'emploi en français : 600 F. Tristan Grimbert, 15 avenue de la Belle Aimée, 91390 Morsang/orge. Tél: 015 00 09

• TI 99/4A bon état + Basic étendu + cable magnéto + Péritel + alimentation + manuels, livres et revues: 1 500 F. Pascal Dhuicq, 10 rue de la Caspienne, 92160 Antony. tél: 666 30 72 après 18h.

• Scénarios "maison" pour l'Ultime Epreuve. Les joueurs de D & D peuvent aussi écrire. Martel Martial, 3 rue du Stade, 91600 Savigny/Orge. Tél: (6) 905 85 95 ou 905 43 33.

• L'Appel de Chtulhu, peu servi: 170 F. Runequest + fangs + cults of terror + cults of prax + modules: 270 F. Space Opéra + star Sector Atlas 1 + ground & Air equ + modules: 370 F. TI99/4A (83), bon état + cordon péritel + cordon magnéto + cordon alimentation + manette de jeu + TI Invader + Aventure (treasure Island) + nombreux jeux sur cassette + manuel: 1 100F. Tél: (92) 51 39 90. ou (92) 68 30 62.

• Nombreux livres dont vous êtes le héros, des numéros de Tilt. Liste contre enveloppe timbrée à: Pascal Penot, hôtel de l'europe, avenue Louis Mazet, 46500 Gramat.

• Jeux d'échecs en marbre et malachite pour collectionneur. Téléphonez au 883 97 28 (à St Maur.94700). Laissez un message sur répondeur.
• 3 cassettes pour TO7-70. Tél: 095 50 21. Emmanuel.
• ZX 81 (400 F) + livres + cables, 16 cassettes + listings + jeux (250 F). Imprimante ZX Printer (550 F), magnétophone (150 F), Télé (300 F) ou le tout 1 400 F. Kroll et Prumini (150 F). Empire (175 F). Voyage en France (60 F). Jeu électronique des chiffres et des lettres (350 F). Christophe Fontaine, 77 rue Pasteur. Magnac 16600 Ruelle.
• Légendes Celtiques: règles, règles avancées, et aventure "les otages". Le tout, 170 F. Ou les échangerait contre D&D en français. Tél: (41) 42 61 39. Raphaël Mercader, 10, rue de Touraine, 49125 Tiercé.
• Programme de tirage personnage AD&D pour Apple IIe (comprenant choix de la race, de la classe et détermination de tous les ajustements). 40 F. Thierry Mathey, 9 rue de Lorraine, 57140 Woippy.
• Divers jeux pour Apple, ainsi que de utilitaires. Téléphonez Damien au (4) 421 48 54.
• Console Mattel Intellivision + 7 cassettes (Base Ball, Triple action, Football, Boxe, Poker et Black-Jack, roulette et booling) : 1 300 F. Stéphane Roy au (1) 063 27 84.
• Sorcier (SPI) 90 F ; Starforce 90 F, états neufs. François Bourgeois, 50 rue du Général de Gaulle, 62157 Allouagne. Tél: (21) 54 07 74.
• Laser 200 + magnéto + jeux + livres (état neuf) : 1 500 F. Tél: Rémy (84) 91 19 65 à Faverney (70160).
• programmes pour Casio FX 180 P, 3 600 par 3 500 P: jeux, utilitaires, maths etc. Liste contre enveloppe timbrée. Christophe Mongrédien, 54 rue Jeanne d'Arc, 86100 Chatellerault.
• Oric 1 48 K péritel (800 F) + nombreux livres et magazines (400 F) + 8 cassettes et nombreux programmes: (400 F). Magnéto-cassettes Radiola RA 310 (très bon état): 300 F. D&D Basic set (1979) en anglais + Star fleet Battles + Wizards. Le tout 150 F. Denis Mathias au (75) 31 03 87.

ACHETE

• Liste du PGM 09 et du PGM 15 des TI 58/59. Sébastien Bourbon, place des pénitents blancs, 06520 Magagnosc.
• Tous scénarios à prix réduit pour Cthulhu + écran + scénario. Yann Bocquenet, 2 le petit Bosquet, 13109 Simiane. Tél : (42) 69 42 94.

• Encyclopédie complète de Dune à un prix raisonnable. Etienne Santiard, 100 rue Jouffroy, 75017 Paris.

• Règles additionnelles à l'Ultime Epreuve + table de passage à l'Ultime Epreuve. Philippe Laks, 12 rue Fardherbe, 91600 Savigny. Tél : (6) 905 43 33 ou 905 85 95.
• Etudiant peu fortuné cherche dans la région de Tarbes (65) un ZX81 + 16 K Ram + clavier ABS à moins de 500 F. Henri au (62) 35 91 31 (heures repas).

ECHANGE

• Man Myth & magic + module Egyptian Trilogy contre module ou campagne pour M.E.R.P. Pierre Miranda, Beaux Arts 22, 2000 Neuchatel, Suisse.
• Nombreux logiciels pour Atari 400/800/600XL/800XL sur disquettes ou cassettes. Réponse assurée. Bruno Tissière, 57 rue de Berthancourt, 08000 Charleville Mézières.

• Mafia (très bon état) + Magikon contre wargame. Xavier Nourrisson, 7 place Jean Moulin, 42000 St Etienne. Tél. : (77) 21 85 05.

• Programmes ou documentations contre manipulations (génétiques et informatiques) de personnages d'Ultima II ou III. Philippe. Tél: (3) 960 44 49.

• Cassettes Atmos: Dambuster, tyrann etc. contre figurines 25 mm ou bon wargame. Gilles Roland, 16 rue des Cloÿs, 75018 Paris. Tél: 264 77 72.

• Viva Zapata contre règles complètes de Légendes et module correspondant. Laurent Firmin, 34, rue Jules Lescen, 29279 Brest Cédex. Tél : (98) 46 14 37.

• TI 99 échange programmes sur cassettes. Michel Leloire, 1408 rue de Calonne, 62350 Robecq.

• (ou vend) programmes pour CBM 64. Liste sur demande. Frédéric Perez, Les Corbières, Chessy, 69380 Lozanne.

SOLUTIONS

PAGE 26
Flocon (par Philippe Fassier)



PAGE 65

Porte blindée (par Bernard Myers): Voici les 10 manoeuvres à effectuer. Il fallait tourner:

1. F dans le sens contraire des aiguilles d'une montre ;
2. E dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le bloc du bas décroche de la roue dentée qui le relie à E (si vous commencez par tourner dans l'autre sens vous verrouillez définitivement) ;
3. E dans le sens des aiguilles d'une montre ;
4. F dans le sens des aiguilles d'une montre pour que le bloc en T glisse dans le passage de la barre en dessous ;
5. A dans le sens des aiguilles d'une montre (ce qui verrouille, mais libère le passage en haut de la barre verticale) ;
6. B dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la barre verticale soit dégagée du "U" à sa base ;
7. C dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la barre horizontale "U" libère le passage en bas pour la barre verticale ;
8. B dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que l'ouverture soit face à la barre qui verrouille la porte. ;
9. D dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à déverrouillage ;
10. A dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour déverrouiller la barre du haut verrouillé en 5.

L'ordre des opérations ci-dessus suit une certaine logique. Il serait possible, cependant, d'effectuer la manoeuvre 2 en premier et les manoeuvres 5 et 6 plus tôt.

PAGE 68

L'informatique s'amuse (par Gilles Cohen) :

Langages :

A = Pascal
B = Cobol. Fortran
C = Pascal. APL. Basic
D = Cobol
E = APL. Basic

Sécurité :
On divise en 10 sous-programmes, car 10 est le nombre de façons de prendre 3 ingénieurs parmi 5.
On affecte donc un sous-programme à chaque groupe de 3 ingénieurs. Deux ingénieurs ne pourront donc jamais accéder au sous-programme correspondant au groupe des 3 autres. Trois ingénieurs, en revanche, peuvent accéder à tous les sous-programmes, puisque chaque sous-programme, affecté à 3 ingénieurs, ne peut rester entre les mains exclusives des 2 manquants.
Appelons A, B, C, D, E, les ingénieurs et 1 à 10 les sous-programmes.
Voici la répartition :

A	B	C	D	E
1	1	1	2	3
2	2	4	4	5
3	3	5	6	6
4	7	7	7	8
5	8	8	9	9
6	9	10	10	10

Disquettes :
Le chef de service a réparti 81 disquettes entre les 9 unités informatiques, à raison de 9 disquettes par unité.
Donc, aucune unité n'a été avantagée par rapport à une autre...

Mémoire :
296 × 8 = 2368 (B + T = E)
Les 8 autres solutions donnent pour B.I.T. les valeurs suivantes :
196. 197. 198. 297. 298. 396. 397. 398.

Ordinogramme :
La seule année qui convient est : 2121.

PAGES 74 ET 75

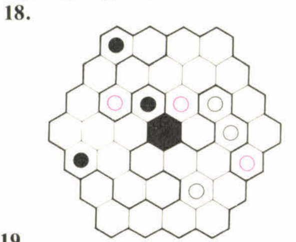
Test (par Bernard Myers) :
1.
17 h 36
Le premier affichage peut être 10, 16 ou 19 heures 58 ou 55 minutes ; le second, 17 heures 36, 39, 56 ou 59 minutes ; le troisième, 16 ou 19 heures 59 minutes. Pour qu'il n'y ait pas plus de 40 minutes, les heures doivent donc être : 16 h 58, 16 h 59 et 17 h 36.
2.
La sixième face est C. L'assemblage de cubes a cette forme.
3.
Les mots sont :
MAT OUATE LIERRE, ELIRE, COLERE, USEE, LEVER, ECRUE.
Et on peut lire : MOLECULE.
4.
La dernière bouteille doit coûter : 169 F.
(65 F le litre, + 10 % pour une année, + 20 % pour deux années, etc.).
5.
La suite logique est F.
6.
Jean est le coupable.
Par les 2 premières réponses, nous pouvons déduire que Jojo n'est pas coupable. Celui qui dit se nommer Mimile (N° 1) doit être Jojo ou Jean, et il doit être coupable puisque N° 2 dit qu'il est innocent. Comme ce ne peut être Jojo, il se nomme donc Jean.
7.
Le coin inférieur droit.
8.
Les cartes A et C forment la lettre S.
9.
Le 4 où deux cercles se coupent.
Là où deux formes identiques se coupent, les nombres s'additionnent.
Là où deux formes différentes se coupent, les nombres se soustraient.
10.
Avec A et N, on peut former :

N	A	S	A	L
E		M		A
A	M	A	N	T
N		L		I
T	R	A	I	N

11.
8 coups (R N R N N R N R)
12.
A - Roman Historique ; B - Polar ; C - Science Fiction ; D - Livre de Jeux ; E - Biographie ; F - Etude politique.
13.
« La soucoupe intersidérale de dépannage a eu une avarie ». (Ceux qui auront trouvé Metz, Toul et Verdun, etc., se seront arrêtés au texte de camouflage. En effet, le message est camouflé en insérant alternativement une, puis deux lettres d'un autre texte entre chaque lettre du message.)
14.
En B, le c ; en C, le e.
La case B représente la case A dans chaque quart, tourné 90° dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre. La case C représente la case B avec le coin supérieur gauche tourné 90° ; inf. gauche 180° ; inf. droit 270° ; sup. droit 360°.
15.
REPOSE
Le mot de la fin a les voyelles du premier, dans le même ordre, sa première consonne est la première du second mot. Sa deuxième consonne est la deuxième du troisième mot, et sa troisième consonne est la troisième du quatrième mot.
16.
68 à la place du 39 ; 39 à la place du 97 ; 97 à la place du 75 ; 75 à la place du 53 ; 53 à la place du 68.
17.

11	17	14	12
20	6	9	19
8	18	21	7
15	13	10	16

18.



19.
Emile 120 F ; Louis 90 F ; Stéphane 30 F.

PAGES 76 À 78

Echecs :
Diagramme 1 : 1. ... Cf1+ ; 2. Rg1, Cxh3+ ; 3. Rh1 (ou 3. Rxf1, Df2 mat), Dg1+!! ; 4. Cxg1, Cf2 mat. (Westerinen-Razuvaiev, 1969)

Diagramme 2 : 1. Fh7+, Rh8 ; 2. Cxf7+!, Txf7 ; 3. Cg6+, Rxh7 ; 4. Cf8+ (échec double) Rg8 ; 5. Dh7+, R×f8 ; 6. Dh8 mat. (James-Morris, 1911)

Diagramme 3 : 1. ... Te1+ ; 2. Rg2, Tg1+! ; 3. Rxg1, De1+ ; 4. Rg2, Df1+!! ; 5. Rxf1, Fh3+ ; 6. Rg1, Te1 mat.
(Netto-Abante, 1983)

Diagramme 4 : 1. Cg5!, hxg5 (si 1. ... g6 ; 2. Dxg6+!) ; 2. Th3!, g6 ; 3. Dxg6 mat.
(Ivkov-Djuric, 1983)

Diagramme 5 : 1. Tg6+, fxg6 (1. ... hxg6 ; 2. Dg7 mat) ; 2. Dh8+!!, Rxh8 ; 3. Txf8 mat. (Basman-Balshan, 1981)

Diagramme 6 : 1. ... Txe3! ; 2. Dd2 (car 2. Txe3 et 2. fxe3 seraient réfutés respectivement par 2. ... Dxa1+ et 2. ... f2 mat) Db2!! ; 3. Db4 (3. Dxb2 autorisait le mat et 3. fxe3 coûtait la Dame), c5! ; 4. Da5 (il faut toujours surveiller la case e1) b6! et les blancs perdent, au minimum, la Dame.
(Carls-Acers, 1981)

Diagramme 7 : 1. Txg6!, Cxb3 ; 2. Cf6+, Rh8 ; 3. Txg7!! (menaçant

4. Th7 mat) Rxg7 ; 4. Fxh6+!!, Rxh6 (ou 4. ... Rh8 ; 5. De4! suivi d'un mat à h7, ou encore 4. ... Rxf6 ; 5. De5+, Rg6 ; 6. Dg5+, Rh7 ; 7. Dg7 mat) 5. De3+, Rg7 ; 6. Dg5+, Rh8 ; 7. Dh6 mat.
(Georgiev-Arduman, 1981)

Diagramme 8 : Sur e1! : 1. ... Ce1+ ; 2. Rg1 (2. Tg2, Tf1 mat) Dh1+!! ; 3. Rxh1, Tf1+ ; 4. Dg1, Fc6+ ; 5. Tg2, Fxg2 mat.
(Barle-Jelen, 1979)

Diagramme 9 : 1. Txh6!, Fxh6 ; 2. Dh4!, Rf8 (2. ... Cg4 perdait plus lentement mais aussi sûrement car après 3. Dxg4, Dxb2 ; 4. Cd1! les blancs gagnent une pièce et conservent une forte attaque) 3. Dxh6+, Re8 ; 4. Df8+!!, Rd7 (4. ... Rxf8 ; 5. Th8 mat) 5. De7+, Rc8 ; 6. Th8 mat.
(Kudrin-Suba, 1984)

Diagramme 10 :
1. ... Cg3+ ; 2. Rh2, Cf1+ ; 3. Rh1 (3. Txf1, Dxg2 mat) Dg3! ; 4. C2g4, Dh2+!! ; 5. Cxh2, Cg3 mat.
(Fedder-Westerinen, 1978)

Diagramme 11 : 1. Txf6!!, gxf6 ; 2. Dh6!, Te7! (le plus résistant. Les autres parades contre la menace de mat à g7 donnent encore plus de force à 3. Cxf6+) 3. Cxf6+, Rh8 (3. ... Rf7 ; 4. Cxh7+ suivi de la capture du Cavalier) 4. Ce8!! (une pointe remarquable qui menace le mat en f8) Txe8 (forcé) 5. Tf7! et un mat sur g7 ou h7 suivra.
(Haïk-Skembris, 1981)

Diagramme 12 : 1. Txd7!!, Fxd7 (1. ... Dxd7 ; 2. Cf6+!, gxf6 ; 3. Dg4+, Fg7 ; 4. Fxf6 suivi du mat) 2. Cf6+! Rh8 (car 2. ... gxf6 aboutit à la variante donnée plus haut) 3. Dh5!, h6 (ou 3. ... gxf6 ; 4. Fe4! et mat en h7) ; 4. Dxf7!, Fa3 ; 5. Dg6!, gxf6 ; 6. Fxf6 mat.
(Khalifman-Asseev, 1984)

Diagramme 13 : 1. Cf6!!, gxf6 (car 1. ... Cf8 aurait 2. Txh7+!!, Cxh7 ; 3. Dh1 pour réplique) 2. gxf6, Dd8 (pour répondre à 3. Dh6 par 3. ... Dg8) 3. Txh7+!!, Rxh7 (ou 3. ... Rg8 ; 4. Dh6, Df8 ; 5. Tg7+!) 4. Dh6+!! Rxh6 (sinon 5. Dg7 mat) 5. Th1+, Ch4+ ; 6. Txh4 mat.
(Krstic-Milicevic, 1984)

Diagramme 14 : 1. Cb6+! (suivant le principe "A défaut d'autres coups je tente échec au Roi!") Rb8 (car 1. ... axb6 est réfuté par 2. Ta2+ Rb8 ; 3. Fe5+, Rc8 ; 4. Ta8 mat) ; 2. Th2!!, Dxh2 ; 3. Fe5+!!, Dxe5 ; 4. Cd7+, Rc7 ; 5. Cxe5 et les blancs gagnent la finale.
(Fridman-Thonason, 1949)

Diagramme 15 : 1. Ff5!!, Dd8 (forcé car ni 1. ... gxf5 ; 2. Dg5+, Rh8 ; 3. Df6+, Rg8 ; 4. Fh6!, ni 1. ... Dxf5 ; 2. Dxf8+!!, R×f8 ; 3. Fh6+, Rg8 ; 4. Te8 mat, n'étaient des défenses satisfaisantes) ; 2. Fg5!, f6 ; 3. Fxg6!, Dd7 (ou 3. ... hxg6 ; 4. Dxg6+, Rh8 ; 5. Te8!! et les blancs gagnent la Dame : si 5. ... Txe8 ; 6. Fxf6+, et si 5. ... Dxe8 ; 6. Fxf6+!, Txf6 ; 7. Dxe8+ etc.) ; 4. Fxf6! (menaçant 5. Te7!) Txf6 ; 5. Te8+!, Dxe8 ; 6. Dxh7+, Rf8 ; 7. Dh8+, Re7 ; 8. Dxe8 mat.
(Tchudinovsky-Nikulin, 1982)

PAGES 79 ET 80

Tarot :

Problème n° 1 :
La main de Sud était dominante à l'origine. Le malheur veut qu'il coupe immédiatement la longue du Preneur. Ses tarots sont maintenant dévalués. La situation oblige à opérer un transfert de la tenue atout à la tenue ♣. Sud contre-entame atout pour leur affranchissement et pour libérer la couleur en vue d'une charge rapide des honneurs à ♥.

Problème n° 2 :
La belle main d'atouts de Sud doit l'inciter à prendre la direction des opérations. Le retour ♣ n'est pas mauvais en soi, mais n'apprend rien sur la composition de la main du preneur. De plus, cette marque d'obéissance n'exprime pas la puissance du jeu de Sud. Celui-ci contre-attaque donc roi de ♥. Par ce sacrifice délibéré, il impose la ligne de jeu.

Problème n° 3 :
Le chien ne laisse rien espérer. Seule une tenue dans la longue du preneur est susceptible de provoquer quelques dégâts. Nord va anticiper l'événement en jouant atout. Sans être le « Chemin des Dames », c'est la seule issue.

Problème n° 4 :
La contre-entame ◆ semble évidente, mais il faut penser à la main de défense pour qui cette couleur n'est pas intéressante. Les trois ♣ du Chien laissent présager de graves ennuis. Est, que la sagesse inspire, entame donc ♠, abandonnant ainsi à ses partenaires l'initiative du coup.

Problème n° 5 :
La surcoupe à ♣ semble s'imposer, mais, dans ce cas précis, n'est pas judicieuse. En effet, la seule main défensive à protéger est celle d'Ouest qui fournit à ♥. L'obéissance est ici une règle impérative. Sud l'a compris et rejoue ♠.

PAGE 81

Othello :

Problème 1 : 1. G1 ! Après H2-A1-B1-A2, Blanc gagne 33-31
Si 1. A2, 2. H2.... 21-43
Si 1. B1, 2. A1.... 28-36
Si 1. G1, 2. H2.... 31-33

Problème 2 : 1. G1 ! Après H1-A1-F8-B7-G2-G8-H8, Noir gagne 33-31
Si 1. G2, 2. F8..... 28-36
Si 1. G8, 2. F8..... 28-36

PAGES 82 ET 83

Dames :

diagramme 1 : 1. 22-18 (12×23) ; 2. 33-29 (24×33) ; 3. 39×10 (B+) (Grégoire-Pincemaille, 4e ronde).

diagramme 2 : 1. 28-23 (19×28)**A** ; 2. 32×34 (B+1) ;
A : 1. ... (29×18) ; 2. 27-21 (16×27) ; 3. 31×15 (B+2) Diallo (Sénégal)-Leloup, 4e ronde.

diagramme 3 : 1. ...(24-29) ; 2. 34×12 (19-24) ; 3. 30×19 (14×34) ; 4. 40×29 (2-7) suivi de 5. ... 7×18 (N+1). Prib (Tchécoslovaquie) - Hartkamp (Pays-Bas), 4e ronde.

diagramme 4 : 1. ... 17-22 ; 2. 28×17 (11x31) ; 3. 36×27 (24-30) ; 4. (33×24) (19×30) ; 5. 35×24 (14-20) ; 6. 25×14 (9×40) ; 7. 45×34 (23-28) ; 8. 32×23 (18×40) ; 9. 39-34 (40×29) (N+2) (Osting (Pays-Bas)-Biscons (France) 4e ronde).

diagramme 5 : 1. 22-17 (21×12) ; 2. 28-23 (29×18)**A** ; 3. 40×29 (24×33) ; 4. 35×15 (19-24) ; 5. 38×20 (25×14) (B+1) (Wassink (Pays-Bas)-Gérard, 2e ronde).
A : 2. ...(19×28) ; 3. 32×23 (29×18) ; 4. 40×29 (24×33) ; 5. 35×15 (13-19) ; 6. 38×29 (19-24) ; 7. 29×20 (25×14) (B+1)

diagramme 6 : 1. ... (22-27) ; 2. 21×32 (23-28) ; 3. 32×34 (14-20) ; 4. 25×23 (18×49) ; 5. 39-3 (49-35) ; 6. 38-32 (35-19) ; 7. 32-27 (19-13) ; 8. 27-21 (6-11) ; 9. 33-29 (12-18) ; 10. 43-39 (13-35) ; 11. 39-33 (35-2) les blancs abandonnent à cause de 12. ...7-12 etc. (Roddi (Italie)-Nimbi (France), 2e ronde).

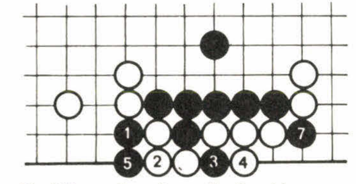
diagramme 7 : 1. 29-23 (19×39) ; 2. 30×19 (14×23) ; 3. 25×5 (23-28) ; 4. 32×23 (18×29) ; 5. 5-37 (12-18) ; 6. 37-23 les noirs abandonnent. (Kouperman (Etats-Unis)-Garacio (France), 5e ronde.)

diagramme 8 : 1. ...(26-31) ; 2. 37×26 (17-21) ; 3. 26×17 (11×44) ; 4. 39×50 (24-30) ; 5. 35×24 (19×50) (N+). (Pincemaille-Bérends, 5e ronde).

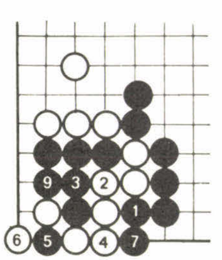
diagramme 9 : 1. 27-22 (18×27) ; 2. 36-31 (27×36) ; 3. 32-27 (21×32) ; 4. 37×10 (9-14) ; 5. 10×19 (13×24) ; 6. 34-30 (3-9) ; 7. 30×19 (4-10)**A** ; 8. 35-30! (20-25)**B** ; 9. 41-37 (25×34) ; 10. 40×29 (16-21)**C** ; 11. 45-40 (21-26) ; 12. 39-34 (9-14) ; 13. 29-23 (B+1)
A : 7. ...(9-13) ; 8. 40-34 (13×24) ; 9. 34-30 (4-9) ; 10. 30×19 (9-13) ; 11. 39-34 (13×24) ; 12. 34-30 (24-29) ; 13. 30-25 (20-24) ; 14. 25-20 (29-33) ; 15. 38×29 (24×33) ; 16. 43-38 (15×24) ; 17. 38×20 (B+1)
B : 1) 8. ... 20-24 ; 9. 19-14 (24×33) ; 10. 14×5 (B+) 2) 8. ... 9-14 ou 8. ... 9-13 ; 9. 30-25 etc (B+)
C : 10. ... (12-18) ; 11. 19-13 (8×19) ; 12. 37-31 (36×27) ; 13. 29-23 (18×29) ; 14. 38-32 (27×38) ; 15. 42×4 (B+). (Delhom-Derksen, 6e ronde).

diagramme 10 : 1. ... (13-18) ; 2. 25×14 (19×10) ; 3. 28×30 (18-23) ; 4. 33×24 (23-28) ; 5. 32×23 (21×45) ; 6. 23-19 (10-15) ; 7. 19-14 (45-50) ; 8. 24-20 (15×24) ; 9. 30×19 (50-28) ; 10. 37-31 (28-46) ; 11. 42-38 (16-21) les blancs abandonnent. (Grégoire-Vermin, 6e ronde.)

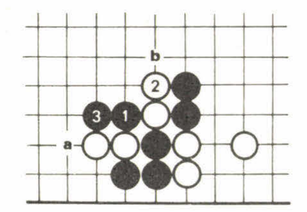
PAGE 86



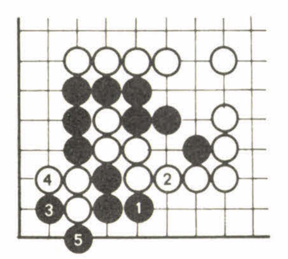
Problème 1 : 6 en 3. Le blanc ne peut pas résister à l'*Atari*. 1 suivi de la coupe en 3. S'il insiste, noir capture le tout avec 7.



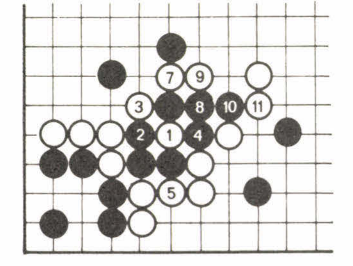
Problème 2 : 8 en 5. Il faut faire *Atari*, dans l'ordre avec 1 et 3. L'astuce est de couper en 5, ce qui enlève une liberté au blanc dans le coin.



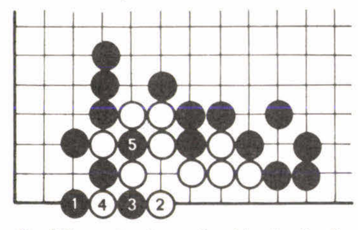
Problème 3 : Il faut couper en 1 ; après 3 noir menace le *Shicho* en **a** et en **b**.



Problème 4 : le noir augmente le nombre de ses libertés avec 1 ; 3, est le *Tesuji* de capture dans le coin ; si blanc 4, noir 5 ne lui laisse aucune chance.



Problème 5 : 6 en 1. Le noir ne peut pas résister au sacrifice en 1. Après 3, il est capturé en *Shicho*.



Problème 6 : 1 est la clé. Après 3, le blanc ne peut pas éviter le double *Ko*. Le groupe blanc est mort.

PAGES 87 ET 88

Scrabble :.
Les "anagammes" :
SINISES + F = FINISSES
+ A = SAISINES
+ U = NUISISSE
+ T = INSISTES
+ E = SINISEES

JETIONS + U = SUJETION
+ R = REJOINTS
+ A = EJOINTAS
+ N = ENJOINTS
+ E = EJOINTES

Le Multiscrabble
(A)ZEOTROPES, 1F, 116 points
OZOK(E)RITES, 15F, 144 points
ZOOP(H)YTES, 9A, 88 points
ZOOTEC(H)NIES, 13A, 96 points
ZOOTHE(R)APIES, D1, 191 points
ZOROASTRIEN(N)ES, O1, 705 points

Le deuxième coup :
1. INSOUMIS en 8H, 80 points
2. TANGIBLE en 6H, 65 points
3. LIBECCIO en 4D, 78 points
4. SACRISTI en 5D, 90 points
5. SUCCEDAT en 5E, 76 points
6. (W)ILLIAMS en 5D, 82 points
7. RIFAINE en I3, 79 points
8. FUGITIF en 6D, 26 points
9. LOGICIEL en 5E, 94 points
10. AUSCITAINES en H1, 39 points

Les "Benjamins" :
avec NARD, on peut faire : BAGNARD, MIGNARD, PEINARD, VEINARD, CORNARD, EPINARD, LEONARD.

avec PLIER, on peut faire : PEUPLIER, SUPPLIER

avec POTES, on peut faire : CHIPOTES, CLAPOTES, COMPOTES, REMPOTES, DESPOTES, TRIPOTES.

avec EPHORE : CANEPHORE, CHOEPHORE.

PAGE 89

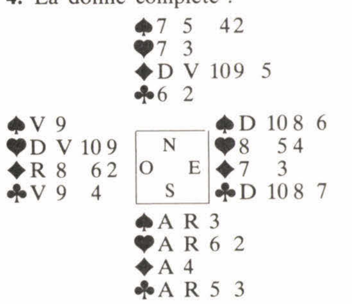
Backgammon
Diagramme 1 :
N1 → N3, B10 → B9 : 2 points
N1 → N2, N12 → B11* : 2 points
B9 → B7, B8 → B7 : 6 points
N12 → B11*, B10 → B9 : 10 points
La case N7 présente évidemment des avantages, mais il faut jouer ici de manière plus agressive : N12 → B11*, B10 → B9 permet simultanément d'attaquer l'adversaire et de former une amorce de blocage.
Diagramme 2 :
N9 → B9 : 5 points
N12 → B7, B8 → B7 : 10 points
Le jan intérieur adverse étant inexistant, il n'y a pratiquement aucun danger à être frappé. Il ne faut donc pas se soucier du blot en N9, et construire B7 pour menacer les pions arrières adverses.
Diagramme 3 :
N1 → N5, N12 → B8 : 5 points
N5 → B11 : 5 points
N1 → N5, B11 → B6 : 10 points
Vous savez que le point 5 de l'adversaire est une case prioritaire : faites-la donc sans hésiter, et profitez de l'occasion pour mettre à l'abri le blot en B11.
Diagramme 4 :
0 → N3, B8 → B2 : 3 points
0 → N3, N3 → N9* : 10 points
Le 3 est évidemment nécessaire pour rentrer ; mais comment jouer le 6 ?
B8 → B2 est évidemment tentant, car il met à l'abri un pion exposé en triple shot. Il est cependant nettement meilleur de mettre la pression sur l'adversaire en frappant le blot en N9. Le pion entrant est alors dégagé de tout danger immédiat, et, de plus, la probabilité de frappe du blot en B8 est diminuée par le fait que Noir doit d'abord rentrer.
Diagramme 5 :
B7 → B4 : 3 points
N1 → N3, B7 → B6 : 10 points
Il est inutile de construire maintenant un jeu intérieur de 5 cases pour être obligé de le casser au coup suivant. Le 2 doit être utilisé pour "donner de l'oxygène" en permettant de sortir au coup suivant avec un 6. En règle générale, dans un back-game, il faut amener les pions surnuméraires sur la case la plus avancée.
Diagramme 6 :
N1 → N4, N2 → N4 : 7 points
N1 → N3*, N1 → N4 : 10 points
Il est évidemment intéressant de faire la case 4 face à une prime de 5 cases chez l'adversaire.
Cependant, Noir a ici déjà un pion à la barre : en lui en frappant un deuxième, on se donne une bonne chance de l'empêcher de rentrer pendant un bout de temps. De ce fait, rien n'empêche de laisser 3 blots chez lui, d'autant plus que l'un d'eux pourra sortir avec un 6 direct, frappant alors un autre blot noir.
Diagramme 7 :
B6 → B4, B5 → 0 : 2 points
B6 → 0, B5 → B3 : 2 points
B6 → 0, B3 → B1 : 10 points
Quand il s'agit de sortir des pions, la règle d'or est : sortez tous les pions que vous pouvez et répartissez les autres sur les cases inoccupées. Selon le mouvement adopté, votre probabilité de sortie au coup suivant :
• B6 → 0, B5 → B3 : 17/36, soit environ 47 %
• B6 → B4, B5 → 0 : idem
• B6 → 0, B3 → B1 : 23/36, soit environ 64%
Diagramme 8 :
B6 → B1, B5 → B1 : 3 points
N5 → N9, N5 → N10 : 5 points
N5 → N10, B6 → B2 : 8 points
N5 → N9, B6 → B1 : 10 points
Plutôt que de faire une cinquième case, il est plus urgent de diversifier vos pions arrières, vous donnant ainsi une bonne chance d'attraper le blot noir.
Diagramme 9 :
B5 → B1, B3 → B1 : 2 points
B6 → B2, B6 → B4 : 6 points
B6 → B2, B5 → B3 : 10 points
Quand vous devez casser votre jan intérieur, la règle générale est de dégager d'abord le point le plus lointain, de manière à éventuellement améliorer votre timing par la suite en vous interdisant de jouer les gros nombres (6 ou 5) qui ne vous feraient pas sortir de la prime adverse.
Il faut donc clairement jouer B6→B2, mais cependant laisser un pion en B6 pour ne pas être obligé de partir avec un 5 au coup suivant dans le cas où noir dégagerait N7.

Votre score :
75-100 : expert !
60-74 : vous êtes un bon joueur
40-59 : vous pouvez progresser
0-39 : relisez l'initiation

PAGES 90 ET 91

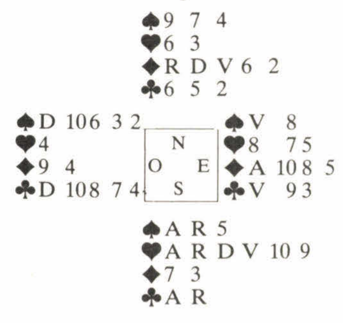
Bridge
Exercices (*)
1. 2♥ : le soutien direct prime l'annonce des quatre cartes à ♠
2. 2 ♠ : 19 H et 21 DH, avec un fit à ♥, une enchère forcing de manche s'impose.
3. 1 SA : pas de soutien direct avec trois cartes seulement ; avec une distribution régulière, la redemande à sans atout est obligatoire.
4. 2 ♦ : 17 H, 19 DH, assez de jeu pour annoncer un bicolore cher, forcing pour un tour.
Exercices (**)
5. 3 ♦ : après un contre d'appel, ce n'est plus une enchère de chelem, mais l'annonce d'une couleur longue et très robuste.
6. 1 SANS ATOUT : trop de jeu pour passer, pas assez de points pour surcontrer. Avec cette distribution régulière, il est préférable de déclarer 1 SA plutôt qu'un ♠.
7. 4 ♥ : avec un tel soutien à ♥, il n'est pas utile de surcontrer ; bien au contraire, il est indispensable de barrer les adversaires.
Exercices (***)
8. 2 ♠ : avec 22 de soutien et le contrôle de la couleur adverse, il serait paresseux de conclure à 4 ♥, il faut faire un cue-bid à 2 ♠ avant de soutenir à ♥, votre partenaire comprendra que vous avez une main puissante avec le contrôle de la couleur adverse.
9. 2 SA : roi 10 troisième dans la couleur adverse constitue une tenue suffisante pour ce saut à 2 SA.
10. PASSE : avec 13 H et une distribution 4-3-3-3, vous avez tout dit en ouvrant. Profitez de l'intervention adverse pour faire comprendre à votre partenaire que vous êtes minimum.
Le jeu de la carte
Maniement de couleur
1. Avec 10 cartes dans votre camp, la règle c'est l'impasse au Roi. Une précaution cependant, partez du valet afin de capturer le cas échéant R.10 placé.
2. Jouez une petite carte de Sud, dans le but de tenter l'impasse directe à la dame.
Jeu avec le mort
3. Prendre l'entame de la dame ♦ avec votre Roi, purger les atouts en deux tours, et présenter le 2 ♥ (d'après les enchères, l'As est sûrement bien placé). Ouest est sans défense, s'il saute sur son As, le Roi de ♥ servira à défausser le ♦ perdant, s'il laisse filer, on ne perdra aucun ♥ et l'on concèdera à la fin une levée de ♦.

4. La donne complète :



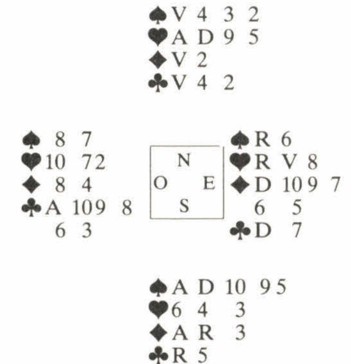
Vous laissez passer l'entame de la dame de ♥ et vous prenez la deuxième levée de ♥. Vous jouez un petit ♣ à blanc. Sud prend le retour ♥. Il ne reste plus qu'à tirer tous les honneurs dans les couleurs noires et de jouer As de ♦ et ♦. Ouest est sans défense, il peut faire la levée et encaisser son dernier ♥, mais il sera obligé de redonner la main au mort à ♦.

5. La donne complète :

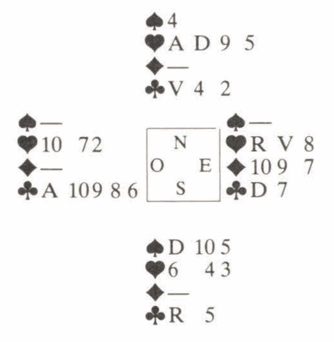


Vous prenez l'entame du 3 ♠ avec le roi de sud. Vous faites tomber les atouts en défaussant deux ♦ du mort. Comme vous êtes sûr que les adversaires retiendront leur As de ♦, votre seule chance est un jeu d'élimination. Vous tirez As et Roi ♣ et vous jouez un petit ♦ pour le Roi du mort. Est est obligé de vous laisser la levée et l'on joue un petit ♣ du mort que l'on coupe en main. Il ne reste plus qu'à tirer l'As ♠ et à jouer ♦, Est en main est obligé de vous donner la 12e levée à ♦.

6. La donne complète :



Vous prenez l'entame du 8 ♦ avec votre Roi. Vous tirez l'As de ♦ et petit ♦ coupé en Ouest et surcoupé en Nord. Vous tentez l'impasse ♠ et vous purgez les atouts adverses pour arriver au diagramme suivant :



Sud assure son contrat en jouant le Roi ♣. Ouest ne peut rien qu'il retienne ou non son As ♣. Supposons qu'il prenne et contre-attaque ♥ (meilleure défense), on met le 9 du mort pour le valet d'Est, qui ne peut qu'encaisser sa dame ♣, avant de se précipiter dans la fourchette ♥ du mort.

Entame

7. 10 de ♠ : vos adversaires n'ont fait aucun effort pour rechercher un contrat majeur. Sans entame évidente, l'entame majeure donne souvent de bons résultats.

8. 5 de ♥ : avec deux couleurs d'égale longueur, entamez celle qui comporte le plus d'honneurs.

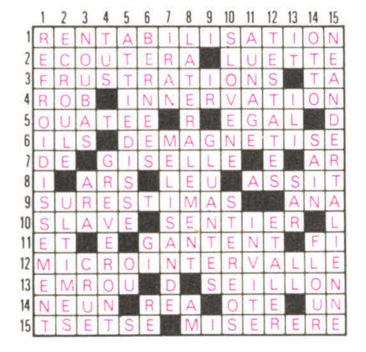
Jeu de la défense

9. Valet de ♥ : votre partenaire possède très vraisemblablement R-D-10, un seul moyen de faire appel clair, fournir le valet de ♥.

10. 3 de ♥ : votre partenaire n'a pas d'honneur ♦ (entame d'une grosse carte). Après avoir pris de l'As, votre seule chance à la vue du mort est de réaliser trois levées de ♥. Cela marchera à condition que l'ouvreur ait trois cartes à ♥ et que votre partenaire détienne le Roi.

PAGE 95

Mots croisés (par Benjamin Hannuna):
Facile!



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	R	E	N	T	A	B	I	L	I	S	A	T	I	O	N
2	E	C	O	U	T	E	R	A	■	L	U	E	T	T	E
3	F	R	U	S	T	R	A	T	I	O	N	S	■	T	A
4	R	O	B	■	I	N	N	E	R	V	A	T	I	O	N
5	O	U	A	T	E	E	■	R	■	E	G	A	L	■	D
6	I	L	S	■	D	E	M	A	G	N	E	T	I	S	E
7	D	E	■	G	I	S	E	L	L	E	■	E	■	A	R
8	I	■	A	R	S	■	L	E	U	■	A	S	S	I	T
9	S	U	R	E	S	T	I	M	A	S	■	■	A	N	A
10	S	L	A	V	E	■	S	E	N	T	I	E	R	■	L
11	E	T	■	E	■	G	A	N	T	E	N	T	■	F	I
12	M	I	C	R	O	I	N	T	E	R	V	A	L	L	E
13	E	M	R	O	U	■	D	■	S	E	I	L	L	O	N
14	N	E	U	N	■	R	E	A	■	O	T	E	■	U	N
15	T	S	E	T	S	E	■	M	I	S	E	R	E	R	E

Difficile !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	C	A	L	F	E	U	T	R	E
2	O	R	I	E	N	T	A	U	X
3	M	I	E	■	D	E	P	I	T
4	P	S	■	N	E	■	I	Z	R
5	O	T	T	O	M	A	N	■	A
6	S	O	U	P	I	R	A	I	L
7	'	C	■	A	C	E	S	■	U
8	T	R	E	L	I	S	S	A	C
9	E	A	U	■	T	■	E	P	I
10	U	T	■	S	E	■	N	I	D
11	R	E	C	A	S	A	T	■	E

PAGES 106 ET 107

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Ana-puzzle :
S fait MISS en a6
P fait SPHERESen b6
N fait NES en f1
L fait LA en e3
I fait LITE en f3
E fait ELITE en d3
O fait COLONES en e1
I fait ILEUS en h5
I fait CIRAI en e5
R fait RECUEIL en d7
B fait BON en e8
D fait BOND en h8
E fait DE en h7
E fait ES en a3

Les mini-tirages :
- ERINE, REINE, RENIE
- ALGOL,GALLO
- ALOIS, ALIOS, ISOLA
- NIANT, TANIN, NANTI
- ASSIT, ASTIS, TISSA, SATIS
- BRISE, BISER, BRIES, SBIRE
- OMBLE, BEMOL
- BUMES, EMBUS, SEBUM
- BORIN, BRION, ROBIN
- CLONE, LECON, ONCLE

Les cousins
- LECTRICE, RECTRICE, TECTRICE
- LECTEUR, RECTEUR, SECTEUR, VECTEUR
- SALON, SAVON, SAXON, SAYON
- COLIQUE, DOLIQUE, FOLIQUE
- PENDE, PENNE, PENSE, PENTE
- SCOLIE, SCORIE, SCOTIE
- BOUTURE, COUTURE, MOUTURE, POUTURE
- BONDE, BONNE, BONTE, BONZE
- LABIES, LADIES, LAMIES, LAPIES
- DETALE, LETALE, PETALE

Les anaphrases
- SOURIONS - SOURNOIS
- AMPLEUR - PALMURE
- TAULARDE - ADULTERA
- HALEINE - INHALEE
- BALISENT - INSTABLE

Du coq à l'âne :
- VAL, PAL, PAR, PUR, PUY
- COU, COL, DOL, DOS
- PEAU, BEAU, BEAS, BRAS, BRIS, CRIS, CUIS, CUIR
- PIQUE, BIQUE, BIGUE, LIGUE, LIEUE, LIEUR, SIEUR, SOEUR, COEUR

Le coup de jarnac :
ITOU, TIBIA, CIGALE, AIEULES, MERIDIEN, INDUSTRIE.

La Filière :
LIME (MILE, MIEL), BLEMI (LIMBE), BILAME, AMIABLE, AIMABLES, LAMBLIASE.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Bernard Da Costa
Abonnements :
Susan Tromeur
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial :
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Pablo Maurel
Guy Salançon
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02



Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement avec Jeux & Stratégie sauf opposition motivée. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement. Les informations pourront faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal.

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F ;
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
imprimé en France par Techni-Graphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant
Ce présent numéro a été tiré à 145 000 exemplaires.

CONCOURS J&S



REGLEMENT

Vous connaissez le principe de notre concours annuel ? Vous devez d'abord résoudre un certain nombre de casse-tête. Cette année, les problèmes sont regroupés et imbriqués dans la **Mixed Grille**, que vous trouverez pages 66 et 67. Pour répondre, il vous suffira de remplir la grille sur le bulletin ci-contre et d'indiquer le nom de l'animal que vous aurez découvert.

Il vous faudra ensuite répondre à **quatre** des huit questions portant sur les grands classiques. Pour chaque **Grand Classique**, vous trouverez la question concours signalée dans la rubrique correspondante par :

CONCOURS J&S

Vous reporterez également les réponses aux quatre questions de votre choix sur le bulletin-réponse ci-contre.

Les concurrents ex aequo après ces épreuves seront classés par le score à la **question de départage** figurant au verso du bulletin.

Sur la carte de France, vous devez placer, comme sur une grille de *Scrabble*, le plus grand nombre possible de noms de préfectures. En utilisant le plus grand nombre possible de lettres.

Quelques précisions :

- ne sont admis que les noms de préfectures (chefs-lieux de département) de la France métropolitaine et de la Corse tels qu'ils figurent dans l'édition 1985 du Code Postal des PTT (sauf pour le mot *Saint* qui doit s'écrire en toutes lettres et non *St*).
- les noms composés doivent s'écrire complètement, d'un seul bloc, sans espace entre les mots. Les accents et cédilles ne comptent pas. Exemples : vous devrez écrire

BOURGENBRESSE,
CHARLEVILLEMEZIERES,
CERGYPONTOISE,
SAINTETIENNE,
LAROCHESURYON,
LONSLESAUNIER.

- chaque nom doit s'entrecroiser avec au moins un autre et la chaîne de mots formée doit être d'un seul tenant, sans groupe de mots isolé, comme au *Scrabble*.

Les ex aequo au nombre de villes seront ensuite départagés par le nombre de lettres utilisées. (Ces deux nombres doivent être les plus grands possible).

Enfin, les éventuels nouveaux ex aequo seront départagés par notre traditionnelle question "psychostatistique", **la question subsidiaire**.

Il faudra cette fois inscrire sur le bulletin un nombre strictement positif et strictement inférieur à 100, avec quatre décimales, c'est-à-dire de 00,0001 à 99,9999. Il s'agira de donner le nombre le plus proche possible du pourcentage d'ex aequo ayant indiqué un nombre strictement inférieur à 75,0000.

Signalons enfin, qu'en cas d'ex aequo irréductibles, il sera procédé à un tirage au sort, et que tout cas litigieux sera tranché par le jury composé des membres de la rédaction de *J & S*, dont les décisions seront sans appel.

Chaque participant ne peut envoyer qu'une seule réponse et un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).

Attention, seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles (pensez aux personnes qui dépouillent...), portées sur le bulletin-réponse ci-contre et qui nous parviendront le **25 novembre 1985** au plus tard. Nous rappelons qu'il ne s'agit pas de la date à laquelle vous aurez envoyé votre lettre (attestée par le cachet de la poste) mais bien le **dernier jour** où nous accepterons vos envois. N'attendez donc pas le dernier moment pour répondre ! Les envois en recommandé ne seront pas acceptés.

N'oubliez évidemment pas d'indiquer de façon lisible vos nom, prénom, et adresse complète.

La rédaction ne répondra à aucune question concernant le concours (ni par écrit, ni par téléphone).

Nous signalons que ce concours est réservé aux habitants de la France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché du Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre.

Selon la formule consacrée, le fait de participer au concours entraîne l'acceptation pure et simple de ce règlement déposé chez maître Sibuet, huissier de justice à Saint-Ouen. Le texte ci-dessus tient lieu de règlement.

A tous "bon courage"! Et rendez-vous au numéro 37 pour les réponses complètes et la liste des gagnants.



JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie



Nº 10 Jeux de casino. Calculez votre Q.J. **El Dorado**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

Nº 11 Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes. **Annexion**, 2 joueurs - wargame.

Nº 12 Le solitaire. Trente casse-tête. **Chimères**, 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

Nº 13 Les labyrinthes. Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube. **Randonnée**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

Nº 14 Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques. **Délire à la cantine**, 2 à 4 joueurs, wargame.

Nº 15 Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. **La route des Indes**, 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

Nº 16 Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames. **Fric-Frac**, 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

Nº 17 Jouez avec votre micro-ordinateur. **Mercenaires et paysans**, 2 à 3 joueurs, wargame.

Nº 18 Les jeux de rôle. Donjons et dragons. **Oméga**, 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique.

Nº 19 Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief. **Double-jeu**, 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance.

Nº 20 Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. **Aéropostale**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

Nº 21 Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits. **La campagne de Russie**, 2 joueurs, wargame.

Nº 22 Les nouvelles batailles navales. Un mini-jeu de rôle. **Galapagos**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

Nº 23 Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs. **Ball-roll**, 2 joueurs - jeu de simulation.

Nº 24 Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un "prêt-à-programmer" sur votre micro. **Cortège officiel**, 2, 3 ou 4 joueurs - jeu de simulation

Nº 25 Jouez au détective. Menez l'enquête. **La guerre de Vendée**, 2 joueurs, wargame.

Nº 26 La S.F. et ses jeux, 18 pages de plus d'initiation et de détente. **Mutants**, 2 à 4 joueurs, wargame.

Nº 27 Jouez dans la ville. Belote : la règle officielle. **Cosmopoly... Megalopoly**, 2 à 4 joueurs "Multi-Jeux

Nº 28 Des jeux pour tout l'été. Un grand test logique. Feodedal : labyrinthe d'aventure. **Aboukir**, 2 joueurs, wargame.

Nº 29 Des micros et des jeux : 20 bancs d'essai. Jouez aux dames contre votre micro. **La croisière de l'Aphrodite**, 3 à 6 joueurs, jeu de société.

Nº 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane**, 2 joueurs, wargame.

Nº 31 **NOUVELLE FORMULE** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping**, 2, 3 ou 4 joueurs, jeu de société.

Nº 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes**, 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

Nº 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

Nº 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Sucession** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

Et dans tous les numéros de Jeux & Stratégie, vous retrouverez les rubriques :
- jeux et joueurs
- questions de logique
- jeux et casse-tête
- ludotique (depuis le nº 9)
- logiciel en basic (depuis le nº 19)
- J & S micro (depuis le nº 29)
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le nº 24)
- Initiation : apprenez à jouer aux échecs, au tarot, au bridge, au go (depuis le nº 26).

LE HORS SERIE DE JEUX & STRATEGIE
MEGA : un grand jeu de rôle prêt à jouer **25 F**
COFFRET Reliure pour classer 6 numéros **55 F**
COFFRET COMPLET 84
Les 6 numéros de l'année dans leur coffret reliure **120 F**
La collection 83 est également disponible.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

  Soit .... numéros à **18 F** l'un franco (étranger 22 F)
- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F)
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format)**
- Coffret complet année 84 .... année 83 .... à **120 F** l'un franco (étranger 140 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

LA GRIFFE DU LION

Doyle Dane Bernbach

La toute nouvelle Peugeot X 125 LC rassemble tous les atouts d'une 125 trail-bike actuelle. Elle dispose d'une mécanique top-niveau : moteur mono-cylindre 2 temps à refroidissement liquide, graissage séparé, boîte six vitesses, embrayage multi-disques en bain d'huile, kick actionnable sur tous les rapports et arbre d'équilibrage. Sa partie cycle lui assure une tenue exceptionnelle, aussi bien sur route qu'en tout-terrain, grâce notamment à sa fourche télescopique hydraulique à l'avant d'un grand débattement et à son mono-amortisseur Proflex à flexibilité variable à l'arrière. Elle bénéficie d'une finition parfaite et d'équipements complets : frein avant à disque Brembo, superbe tableau de bord, repose-pieds passager suspendus, porte-bagages de série, clignotants. Avec la X 125 LC et les trail-bikes 50 cm^3 TXR et TX-LC, Peugeot présente des motos qui vont renverser bien des idées reçues. La X 125 LC, une moto exceptionnelle. Elle a la griffe Peugeot... La griffe du lion.

NOUVELLE PEUGEOT X 125 LC. LE LION SORT SES GRIFFES.

